

Nº 19
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
MEGAMAN X
EL ARMA SECRETA DE NINTENDO
Y ADEMAS
WARIO LAND
WORLD CUP USA 94
BUGS BUNNY
CASTLEVANIA
BLOODLINES
DRAGON BALL Z
DRAGON BALL Z
POR FIN EN TU
MEGA DRIVE
BAN DAI
MP MULTIPRESS
8 414090 202770 00019

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



IMPORTANTE:
Rogamos a todos los ganadores del concurso Kirby´s Dream Land que se pongan en contacto con la Redacción lo antes posible.

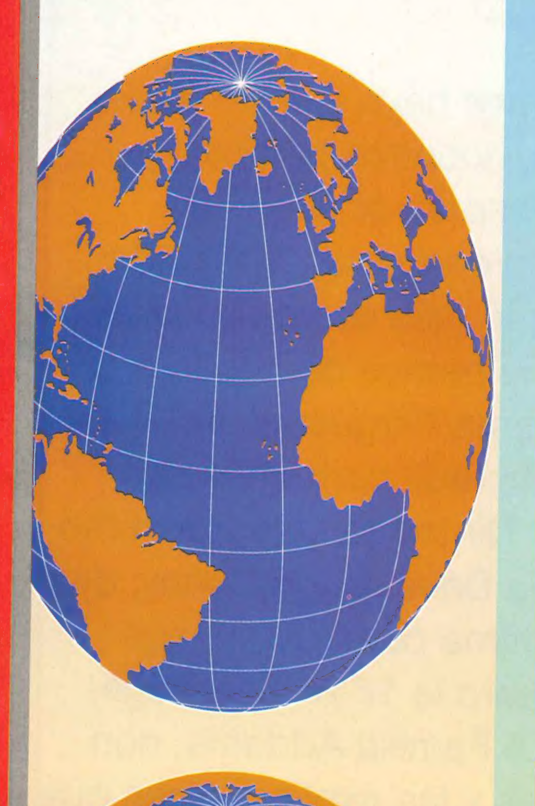
SECCIONES

Aunque el pasado mes haya estado un poco pasado por agua, nosotros hemos seguido al pie del cañón para ofreceros lo mejor de lo mejor, como cada mes. Sin duda alguna los reportajes que más os van a llamar la atención son el que le hemos dedicado a el Super Game Boy, la última "virguería" de Nintendo que te permite usar cartuchos de Game Boy en la Super Nintendo. Juegos como Dragon Ball Z, de Mega Drive, Bugs Bunny, de Super Nintendo, y la última parte de la saga Castlevania, esta vez para la 16 bits de Sega, también. El mapa de La Familia Addams, con todas las fases secretas y las explicaciones que te hagan más sencillo llegar al final, no se queda atrás, y tampoco una sección especial de Super Trucos, con nada más y nada menos que cuatro páginas repletitas de los más suculentos "passwords" y ayudas para tus juegos favoritos. El Mercadillo, donde podréis hacer vuestras mejores ofertas de compra-venta y la Tierra de las Consolas, donde mostraremos lo artistazos que estáis hechos, tampoco faltan a nuestra cita mensual. Desde las redacción de Ok Super Consolas, esperamos sinceramente que este mes os guste la revista tanto como los anteriores.

Director: José Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado, Antonio Greppi
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1° B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime Color Press, S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain VI 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.

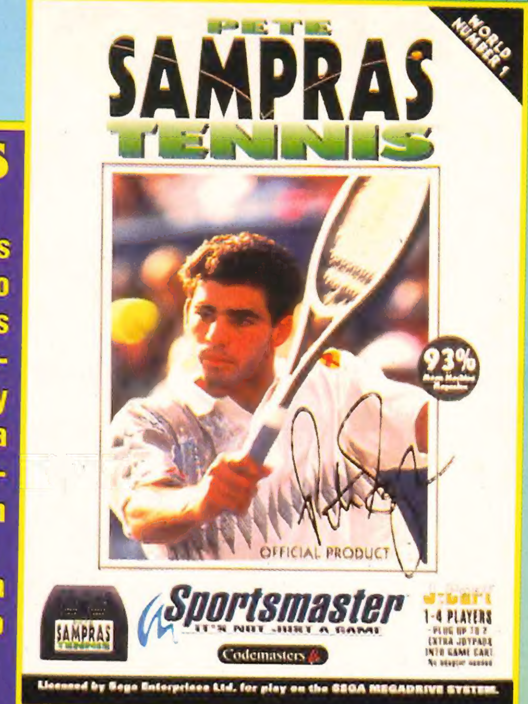


PETE SAMPRAS TENNIS

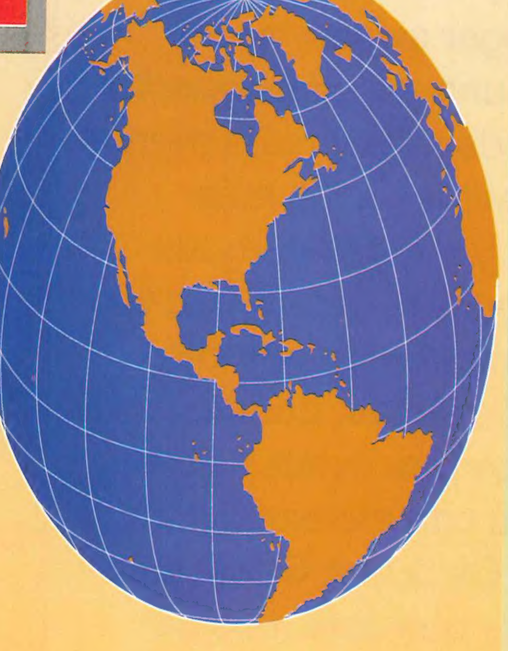
● (MEGA DRIVE - CODEMASTERS)

Tal vez recordéis un juego de tenis que comentamos hace dos meses bajo el título de Tennis All Stars, pues bien, el juego ha sufrido unos pequeños cambios en cuanto a su nombre y compañía distribuidora. El juego va a pasar a llamarse "Pete Sampras Tennis", mientras que de su distribución se va a encargar Arcadia.

Pero eso sí, la calidad del juego va a permanecer inmutable -incluso ha sido mejorada- al igual que su diversión.







HYPER V BALL

● (SUPER NINTENDO - UBI SOFT)

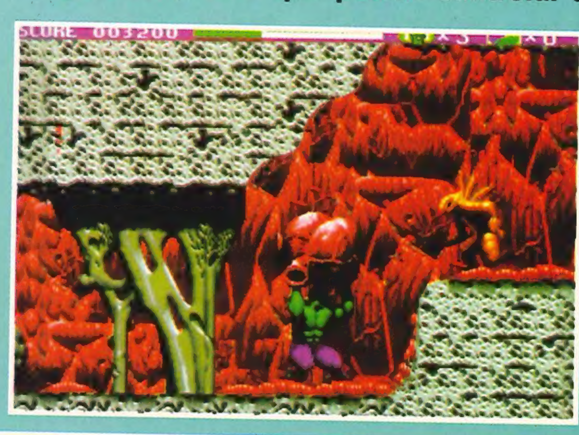
Una nueva conversión a partir de una máquina recreativa, va a llegar a la 16 bits de Nintendo. El juego está basado en un simulador de volleyball muy peculiar. Los programadores han incluído las opciónes de la máquina, pudiendo elegir entre liga masculina o femenina, con los equipos más importantes, y una liga especial formada por androides y robots, mucho más espectacular -pero menos real que las anteriores-, por lo cual, estamos seguros de que Hyper V-ball va a ser un juego para todos los gustos.



THE INCREDIBLE HULK

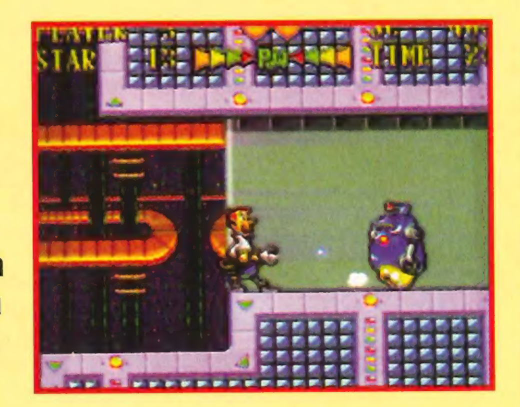
● (MEGA DRIVE - U.S. GOLD)

Dentro de algún tiempo podremos disfrutar de las aventuras del héroe más fortachón de la compañía Marvel, gracias a un novedoso cartucho para la Mega Drive, en el que podrás controlar al Increíble Hulk, también conocido en nuestro país como La Masa. Tu misión será ayudar a escapar de las garras de una corporación al personaje verde esmeralda, para que no hagan ningún experimento con él.



THE JETSONS

● (SUPER NINTENDO - TAITO)



La versión para 16 bits del cartucho que salió hace algún tiempo para la Nes, va a ser lanzada dentro de muy poco tiempo, haciéndonos reir con las peripecias de la familia espacial más divertida de todos los tiempos: los Jetsons.

AERO THE ACROBAT 2

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

¿Os acordáis del vampiro acróbata que tan buenos ratos nos hizo pasar? Pues la segunda parte, que con toda seguridad va a superar con creces a su predecesora, esta próxima a ser editada por los señores de Sunsoft.



LORD OF THE RINGS

● (SUPER NINTENDO - INTERPLAY)

Las aventuras de Frodo Bolsón, el hobbit, y Gandalf, el poderoso y carismático mago blanco, van a ser reunidas en un cartucho basado en las reglas del juego original de rol. Por fin los poseedores de una consola podremos enfrentarnos a Mordroth, y erradicar el mal de una vez por todas.



MEGA RACE

● (MEGA CD - SEGA)

El formidable juego de carreras que ha aparecido recientemente para PC, va a hacer lo propio en Mega CD. El ambiente futurista va a seguir a la orden del día, al igual que la acción de las carreras, que no va a disminuir en absoluto.



KNIGHTS OF THE ROUND

● (SUPER NINTENDO - CAPCOM)

El juego que hizo las delicias de todos los asiduos a las máquinas recreativas, mientras manejábamos a Arturo, Lancelot y Percival, ha sido convertido para la Super Nintendo. De esta forma podremos seguir disfrutando con él sin tener que echar una moneda detrás de otra.



SPACE ACE

● (MEGA CD - SEGA)



Las aventuras de Ace, el héroe espacial, van a ser versioneadas para la Mega CD, directamente de la máquina recreativa. El argumento va a ser el mismo de siempre, es decir, rescatar a la bella damisela de las manos de un malvado raptor.

SONIC DRIFT

● (GAME GEAR - SEGA)



Sega ha creado un nuevo juego que tiene como protagonista al famosísimo y veloz Sonic.
Esta vez el cartucho ha sido diseñado de una forma similar a Super Mario Kart, pero incluyendo los personajes de la serie Sonic.

POCKY & ROCKY 2

● (SUPER NINTENDO - NATSUME)



Esta es la segunda entrega de un juego que no llegó a publicarse en nuestro país, pese a que su nivel de calidad era francamente bueno. Si tenemos la fortuna de que alguien se decida a distribuirlo podremos disfrutar de este simpático arcade...

AX 101

● (MEGA CD - SEGA)

De la mano de Sega está próximo a ser lanzado un nuevo simulador, en la linea de un arcade anterior, también para esta consola, llamado Silpheed, pero mucho más completo en sus opciones.
Toda la acción de un arcade espacial, y los tecnicismos del simulador más realista van a ser reunidos para dar forma a una nueva generación de juegos para la Mega CD.
Habrá que esperar todavía algún tiempo, pero la cosa en principio promete, ¿no?

HEIMDALL

● (MEGA CD - JVC)

Este maravilloso juego, basado en las historias y leyendas vikingas, fue creado en un principio para Amiga, más tarde para PC, y ahora va a llegar a la Mega CD, sin perder ni un ápice de su diversión. Por fin vamos a poder disfrutar de una verdadera aventura gráfica, que ya era hora.



SPARK

● (MEGA DRIVE - SEGA)

Spark va a ser la nueva mascota de Sega. De una amalgama entre Mega Man y Sonic ha salido este galáctico y futurista personaje, con el que podremos disfrutar de sus aventuras en breve tiempo.



¿TE ATREVES CON EL MEJOR?

"...es garantía suficiente para disfrutar con toda la emoción del fútbol de alta escuela."
Super Juegos



"Por lo visto hasta el momento parece que la espera ha merecido la pena."
Super OK Consolas

"El mejor fútbol en Super Nintendo."
Hobby Consolas

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

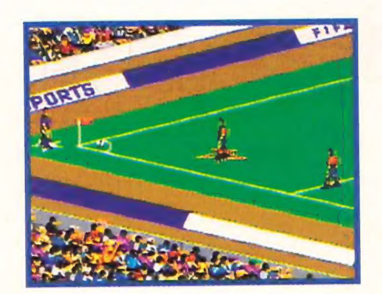
FIFA International Soccer te trae la más completa atmósfera de un partido de fútbol, una increíble jugabilidad y toda la profunda estrategia de lo último en simuladores de fútbol.

Elige tu equipo de entre las 30 selecciones nacionales disponibles y enfréntate hasta con 8 jugadores en una abrumadora liga.

El mejoradoEA SPORTS StadiumSound™ con su reproducción de sonido estéreo te sumergerá en la acción en tres dimensiones cuando controles a los jugadores de tu equipo, con los que podrás realizar cualquier truco con el balón, desde chilenas acrobáticas hasta cabezazos en plancha.

La increíble velocidad y la asombrosa acción hacen de FIFA International Soccer el mejor juego de fútbol que hayas visto nunca.







NUEVAS CARACTERISTICAS DE LA VERSION SUPER NINTENDO:

- 5 jugadores pueden jugar simultáneamente con el Super MultiTap de Hudson Soft.
- Medidor de potencia de pases.
- Mejorada versión de EA SPORTS StadiumSound™.
- 30 nuevos cánticos del público.
- Repetición instantánea desde el ángulo inverso.
- Repetición a cámara lenta.
- Galardón al hombre del partido.

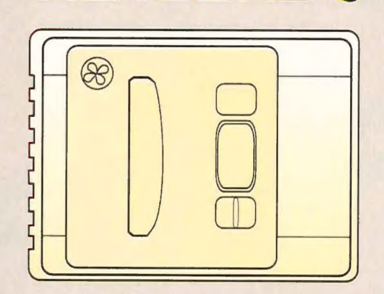








SUPER NINTENDO





Preview:
MEGAMAN X
Consola:
SUOER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

EL HOMBR

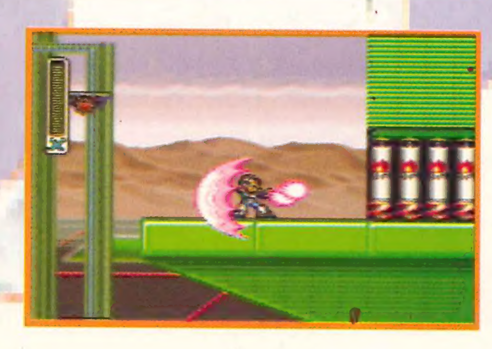
Hace mucho, mucho tiempo, los afortunados poseedores de una Nintendo de 8 bits, y más recientemente de una Game Boy, pudimos disfrutar de las aventuras de uno de los más famosos personajes del mundoi del videojuego. Su nombre: Mega Man.

Pero ¿que ocurre con los usuarios de una Super Nintendo?, ¿es que nadie iba a atender su necesidad de disfrutar en vivo las peripecias de este personaje? A los oídos de Nintendo llegó la petición de un Mega Man para su videoconsola de 16 bits, y puso manos a la obra con un cartucho al que bautizó con el nombre de Mega Man X. El juego está practicamente terminado, faltándole sólo perfeccionar









MEGAMAN X



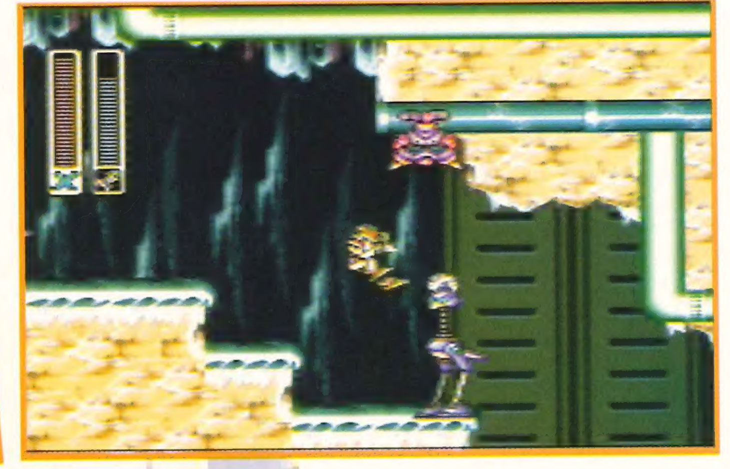
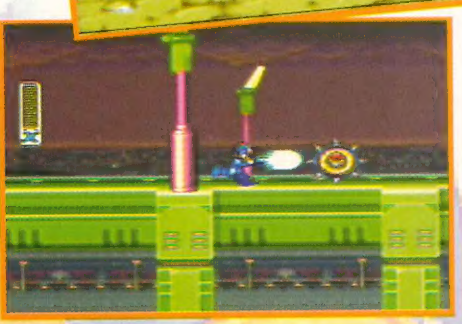


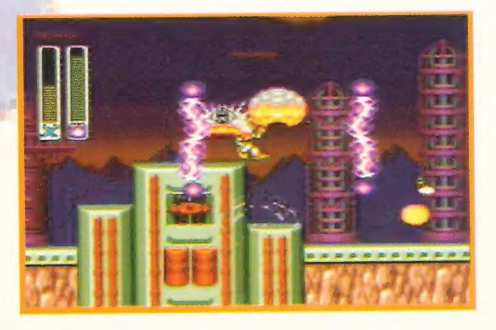
E CIBERNETICO

los últimos detalles gráficos y sonoros.
Por lo que hemos podido ver, el cartucho tiene todo lujo de detalles, y absolutamente todas las buenas características de las antiguas versiones de Nintendo. Las músicas de fondo son realmente bonitas, concordando perfectamente con la situación en la que te encuentras.
Todos esperamos que salga pronto a la venta. Hasta entonces os vamos a poner los dientes largos con estas sabrosas pantallas que aquí os ofrecemos. Paciencia.

EL CHIP ANONIMO



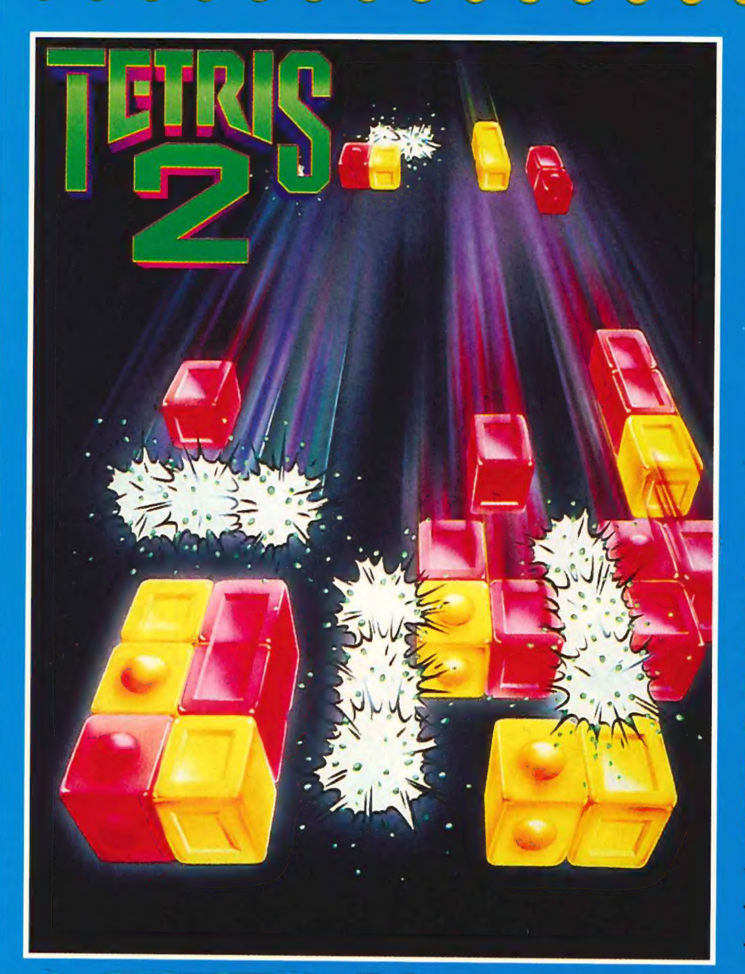





PREVIEW

GAME BOY

TETRIS 2



La misión en esta segunda parte no va a ser llenar una linea detrás de otra, impidiendo que las piezas lleguen hasta el techo de la pantalla, sino que en esta ocasión avanzaremos por los niveles haciendo desaparecer piezas de un mismo color. El juego en si va a cambiar totalmente, tanto en el

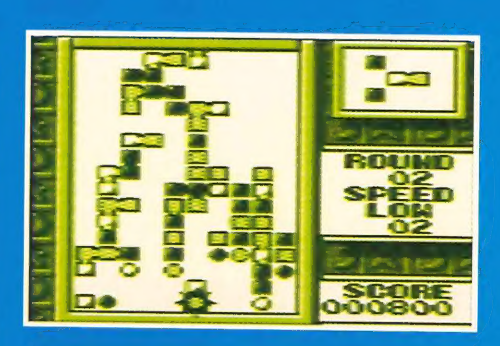
Preview:
TETRIS 2
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1 o 2

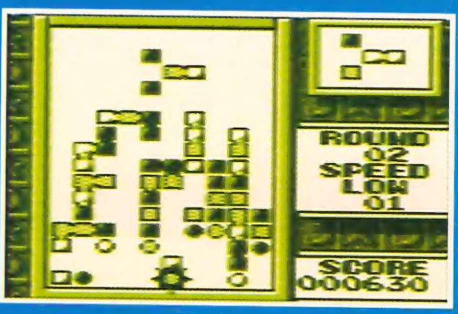
VUELVE LA FIE

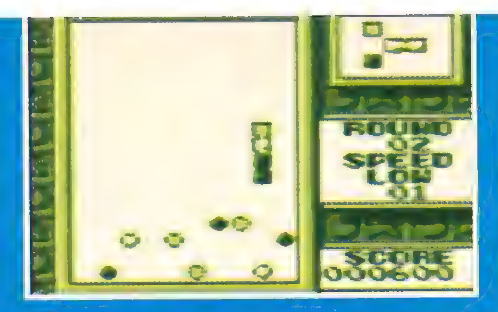
Horas y horas hemos pasado todos, sin excepción, haciendo desaparecer aquellas piezas que caían de la parte superior de la pantalla. Mucho tiempo después, y cuando todavía nos seguimos echando más de una partidita con su predecesor, aparece la segunda parte con algunas innovaciones totalmente alucinantes.

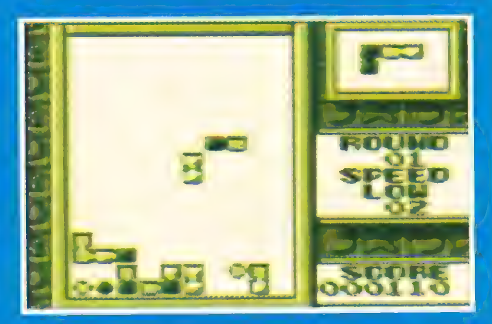
GAME BOY CON 256 COLORES

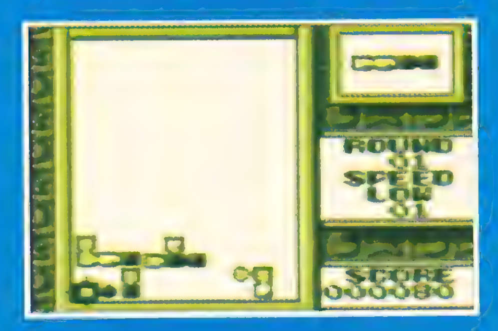
Tetris 2 va a ser el primer juego de Game Boy que ha sido programado con la nueva técnica para mostrar 256 colores en pantalla, de la que podrás disfrutar gracias a la nueva maravilla técnica de Nintendo: el Super Game Boy.









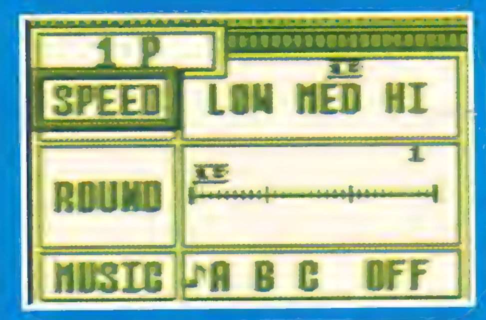


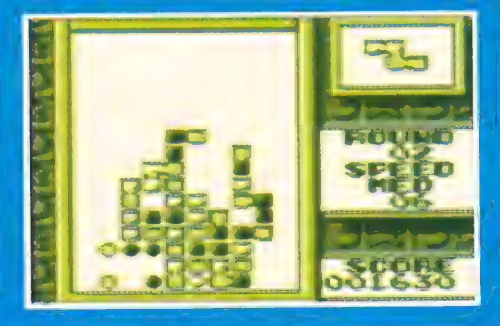
EL COMIENZO DE UNA SAGA

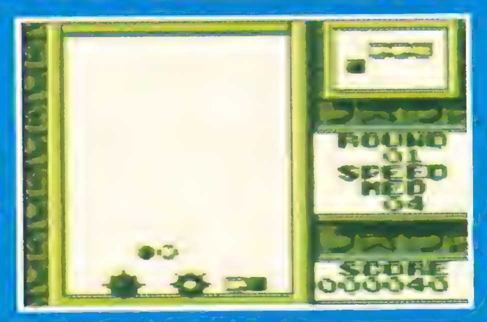
Fue hace casi una década (¡uf!, ¡como pasa el tiempo!) cuando tuvimos las primeras noticias de un juego que, sin que nadie lo pudiese sospechar en ese momento, se iva a convertir en la revelación mundial por excelencia.
El programa fue creado por un informático ruso, que aburrido de sus tediosas noches ante su computadora, ideó un juego muy simple pero divertido, en el que caían una serie de piezas que había que hacer coincidir para que desapareciesen. El juego fue bautizado como Tetris, y tardo muy poco tiempo en convertirse en una auténtica leyenda del videojuego. ¿Quién no ha echado una partida?







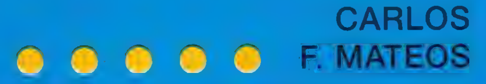


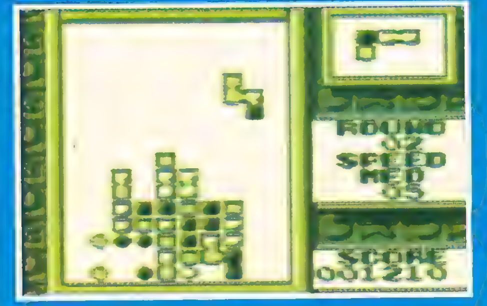


BRE DE LOS BLOQUES

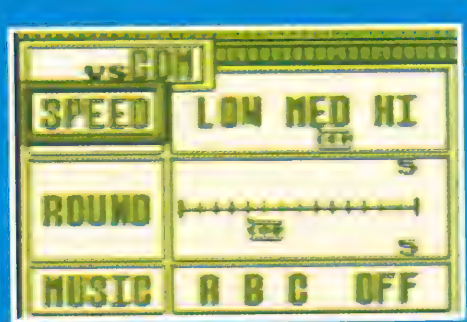
diseño de las piezas, como en la elección de niveles, escenarios, etc.
Creemos firmemente que si Tetris nos hizo perder la vista durante esas largas noches de insomnio forzado, Tetris 2 nos llevará a una locura más que intencionada.

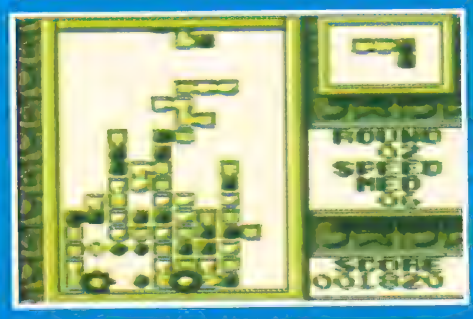
CARLOS
F. MATEOS











GAME BOY

Preview:
ITCHY & SCRATCHY
Consola: GAME BOY
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENAVISTA
Nº Jugadores: 1

ITCHY & SCRATCHY

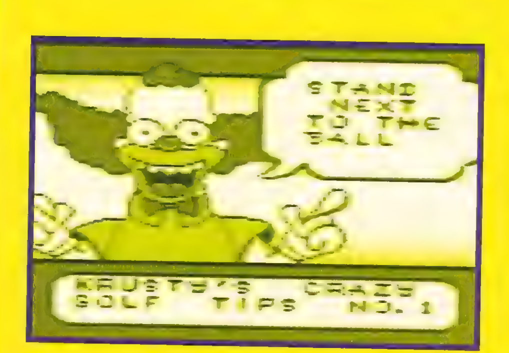
COMO EL GATO Y EL RATON

Dentro de muy poco tiempo va a estar disponible este nuevo juego para la Game Boy, en el que actúan como protagonistas dos de los personajes de la serie "Los Simpson".



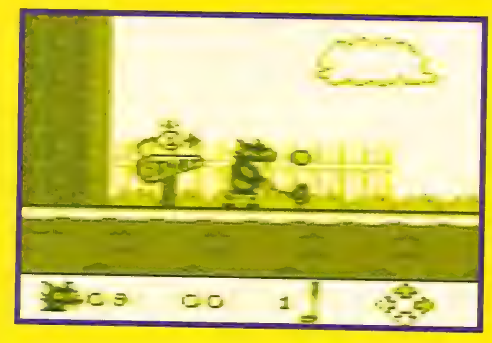


En esta ocasión no es Bart, Lisa, Hommer, o Krusty, sino dos repelentes animalitos: un gato, llamado Itchy y un ratón, cuyo nombre es Scratchy. Según hemos podido ver, el juego va a ser tratado en forma de rompecabezas,



teniendo que, a golpe de pelota de golf, romper una serie de objetivos, a la vez que evitamos ser golpeados por los enemigos.

Como podéis ver a través de las pantallas que acompañan estas lineas, este nuevo cartucho para nuestra portátil ofrece un aspecto francamente prometedor, por lo menos a nivel gráfico. Por otra parte podemos



deducir ya que sentido del humor tampoco va a faltar. Itchy & Scratchy va a ser uno de esos juegos que le romperá la cabeza a más de un jugón de la Game Boy.

EL CHIP ANONIMO



SE BUSCA



ES CONOCIDO POR "WARIO"

•

GRANDE, GORDO Y FEO

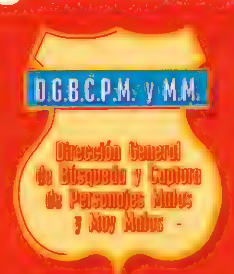
•

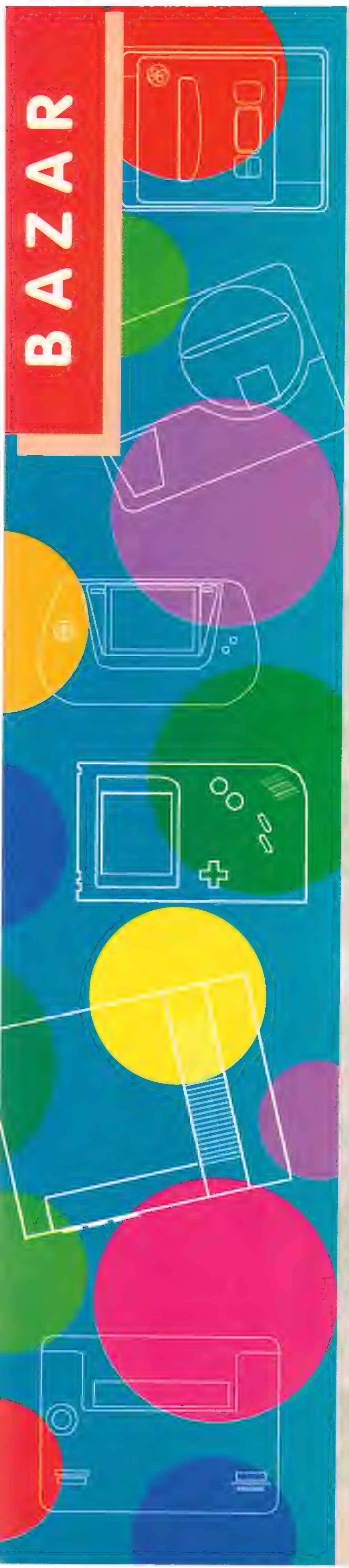
TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO

•

Y SOBRE TODO ES MALO,
MUY MALO

**Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.**





SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO -

LOGIPAD SN

CONTROL PAD PARA SUPER NINTENDO

DRO SOFT



Logic 3, una de las compañías punteras en el diseño de «control-pads» y «joysticks», pone en nuestras manos su última creación destinada a los usuarios de la consola Super Nintendo.

Esta maravilla ha sido bautizada como «Logipad SN», y además de un diseño ciertamente agradable a la vista, nos ofrece una serie de potentes funciones, todas ellas destinadas a permitirnos jugar con nuestros cartuchos favoritos con mayores garantías.

Entre las posibilidades que se ponen a nuestro alcance destaca el disponer de «Auto Fire» independiente para cada uno de los seis botones, pero algunas otras como el hecho de que el dispositivo de dirección funcione a través de «microswitches», o la considerable longitud del cable (1,8 metros) resultan también sumamente llamativas.

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE -

SPEEDPAD SG



CONTROL PAD PARA MEGA DRIVE

DRO SOFT

Ya veis, este mes Logic 3 ataca por duplicado (será por aquello de que quien golpea primero golpea dos veces). En fin, bromas aparte, el producto que en esta ocasión nos ocupa ha sido bautizado como «Speedpad SG», y básicamente es un nuevo control-pad de concepción austera pero muy funcional.

Con un diseño basado en los clásicos mandos con que Sega dotara a la Mega Drive, este nuevo mando para nuestra consola incluye potentes funciones, entre ellas la de poseer seis botones de disparo (como veis este control-pad está pensado para poder ser utilizado con los juegos de la última generación Sega), «Auto Fire», y control de ocho direcciones.

SI LE ENCUENTRAS PODRAS SER

EL MAS MALO

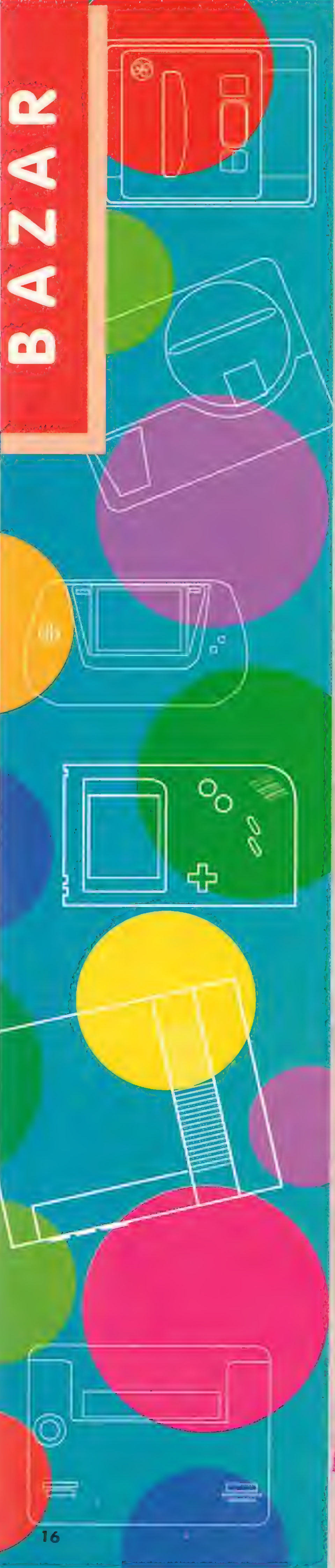


Si siempre has querido ser malo y nunca te han dejado, ahora tienes la oportunidad con el mejor juego de plataformas hasta ahora conocido: Wario Land. Con él podrás ser el más malo, pero eso sí, no te salgas de los límites de la pantalla de tu Gameboy.
¡No sabes lo que te espera! Más de 40 niveles, pasillos secretos y rutas alternativas.
Además, y para que quede constancia de lo malo que vas a ser, tienes una batería autónoma para grabar el desarrollo de tu partida.
Ahora que puedes, sé malo. Muy malo.





Nintendo España, S. A
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



SUPER GAME BOY

DALE COLOR A TU VIDA

Seguramente, el mes pasado te quedaste autenticamente boquiabierto tras leer la primera noticia acerca del lanzamiento de este ingenioso aparato creado por Nintendo. Por ello, os hemos preparado este extenso reportaje en el que os mostramos todos los pormenores y virtudes de este pequeña "maravilla de la técnica".



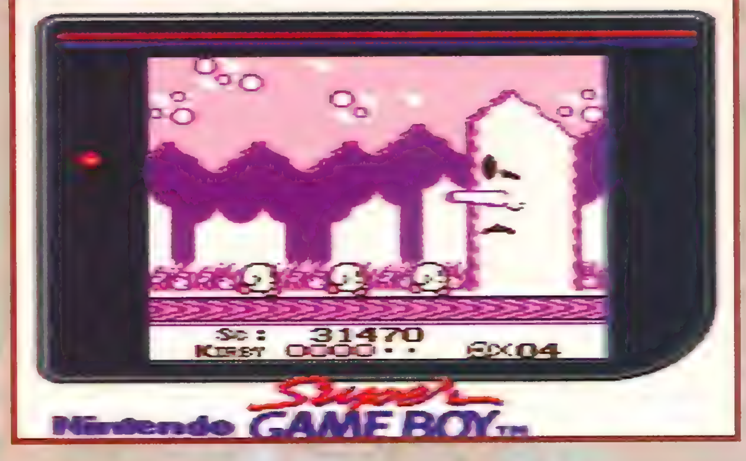
Teniendo en cuenta que Nintendo no para de inventar cosas, y además de esto, que todas están destinadas a hacernos la vida un tanto más divertida, no nos queda más remedio que aplaudir a esta compañía.





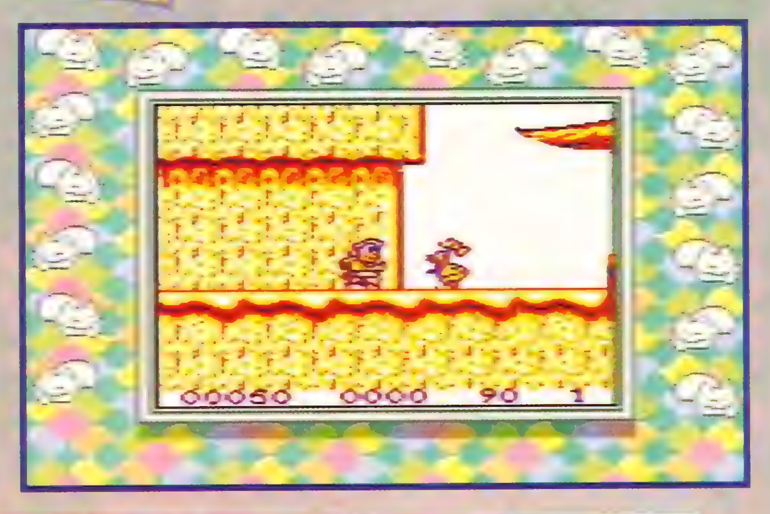






En esta ocasión, el "artilugio" que comentamos es algo que seguro más de un jugón, poseedor de una Super Nintendo, había pensado que le faltaba a su consola.
Super Game Boy no es simplemente un convertidor para





que funcionen juegos de la pequeña Game Boy en la hermana grande de 16 bits, sino que también es un diseñador de dibujo, con el que puedes actuar directamente en la pantalla del juego.





256 COLORES PARA LA GAME BOY

Son muchas las opciones que este aparato nos ofrece, pero vamos a intentar resumírtelas lo mejor posible.
En primer lugar, puedes cambiar a tu gusto los colores del juego que hayas conectado, ya sea

ASI ES EL SUPER GAME BOY

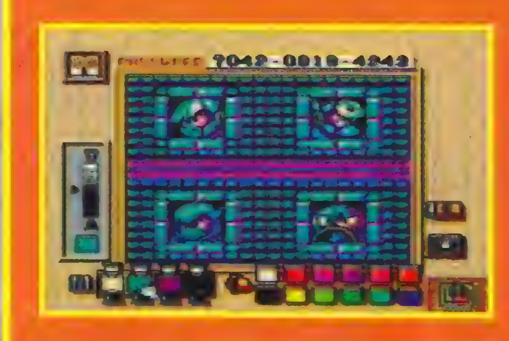
Este es el aspecto exterior del Super Game Boy. Se le han incorporado dos slots de entrada para cartuchos.
El superior y más pequeño sirve para introducir los juegos de Game Boy, y el inferior, al igual que todos los videojuegos de Super Nintendo, sirve para conectarlo a la propia video consola.



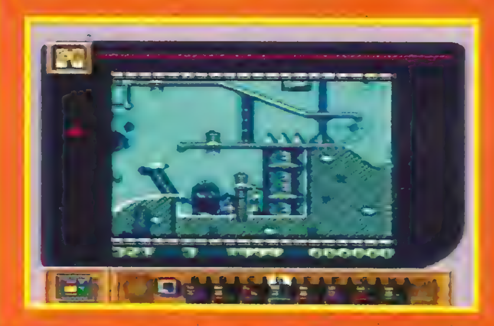
con paletas definidas de antemano (un total de 32 diferentes), o definiéndola por tí mismo, con lo que las variaciones que puedes conseguir son infinitas.
Otra de las opciones es variar el borde de la pantalla, pudiendo elegir entre varios dibujos, como el de la misma Game Boy, el de un parque, o el más curioso que es la sala de un cine, con sus público y todo.
Las dos últimas actividades que podrás realizar son cambiar la función de los botones de tu control-pad, y dibujar sobre la pantalla, esta vez con un lapicero o un rotulador controlado a modo de ratón.
El precio con el que el Super Game Boy va a salir a la venta es similar al de un cartucho de la Super Nintendo. Si eres usuario de esta consola, disfrutarás como un enano viendo los cartuchos de Game Boy coloreados... si no nos crees espera a echarle un vistazo a los primeros juegos en ser editados para este aparato, Tetris 2 y Donkey Kong .



Aquí podéis ver un cuadro con todas las opciones posibles, juntas. Como veis, la capacidad de acción del Super Game Boy, en lo que se refiere a variar los juegos de Game Boy, es enorme.













CONCURSO

KIRBY'S PINBALL LAND





REGALAMOS 50 CARTUCHOS DE KIRBY'S PINBALL LAND PARA GAME BOY

Pues si amigos consoleros, como veis, Kirby sigue empeñado en que vuestros hogares se llenen con sus simpáticos cartuchos. Si hace muy poquito el orondo y dicharachero personaje de Nintendo tuvo a bien obsequiaros con 50 unidades de su primera aventura en la Game Boy, el inolvidable «Kirby's Dream Land», ahora ha decidido hacer lo propio con su nuevo juego, «Kirby's Pinball Land», en el que a Kirby, como ya sabéis, se le ha ocurrido la pintoresca idea de convertirse en bola de pinball para surcar los más accidentados y trepidantes recorridos... por cierto, que esto tiene bastante que ver con lo que os vamos a pedir para poder conseguir uno de los 50 cartuchos de «Kirby's Pinball Land». Leer las bases de participación y descubriréis lo que queremos decir...

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

....

Código Postal ....

Ciudad ....

Provincia ....

Teléfono ....

Edad ....

BASES DEL CONCURSO

Todo lo que tienes que hacer para conseguir uno de los 50 cartuchos de «Kirby's Pinball Land» es mandarnos un dibujo con una temática bastante original... ¿qué os parecería pintar vuestro propio recorrido de pinball para el juego de Kirby? Pues venga, manos a la obra -si queréis inspiración buscarla en la carátula del juego que podéis ver en esta misma página-, y que las «maravilla del arte» que nos enviéis sean por lo menos tan buenas como las que nos mandastéis para el concurso «Kirby's Dream Land».
!Ah, se nos olvidaba!, junto con el dibujo deberéis incluir el cupón de participación -no valen fotocopias-, y tenéis que enviar todo a la siguiente dirección:

**CONCURSO
KIRBY'S PINBALL
EDITORIAL MULTIPRESS
PLAZA DEL ECUADOR
Nº2, 1ºB
28016 MADRID**



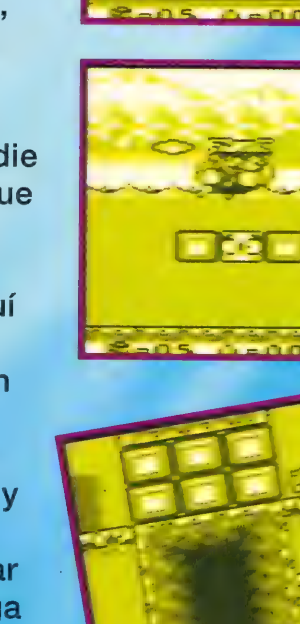
Pasarela: WARIO LAND
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

LA CONSA DE UNA S

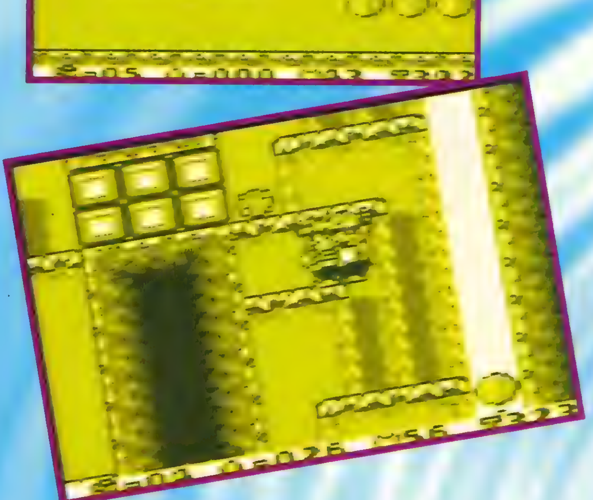
A lo largo de los últimos meses os hemos ido ofreciendo anticipaciones de lo que podría llegar a ser el " Boom " de los videojuegos para Game Boy. Este mes va a ser analizado a fondo para que puedas descubrir todos los entresijos de un cartucho que va a hacer leyenda.

Wario, el protagonista de esta última entrega, que hizo la vida imposible a Mario en la segunda parte, intentando apoderarse del País de la Seta, ha sido desterrado a una isla para siempre jamás. Lo que nadie sabe, excepto Wario, es que en esta isla hay enterrado un fabuloso tesoro, que unos piratas ocultaron aquí con anterioridad.

Miles de peligros aguardan en el camino hacia las riquezas, pero la ambición de Wario puede con todo, y colocándose su casco de batalla se dispone a acabar con todo el que se le ponga por delante.



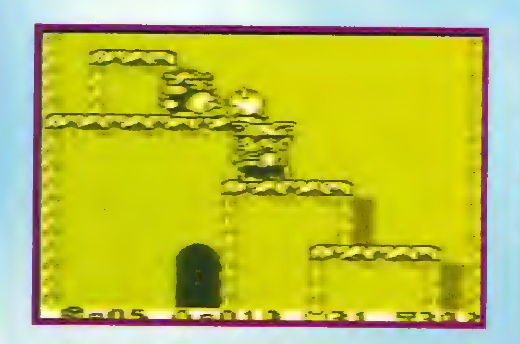




A GOLPE DE CABEZA



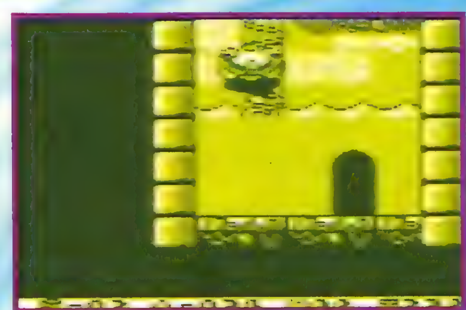
El sistema de juego que tiene este cartucho es el mismo que el que pudieran llevar juegos como el Super Mario World, para Super





WARIO LAND

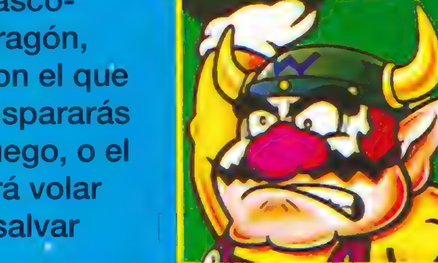






LOS CASCOS MAGICOS

Estos son algunos de los cascos que podrá utilizar Wario para acabar con sus enemigos. Desde el normal de obrero hasta el casco-dragón, con el que dispararás fuego, o el casco-cohete que te permitirá volar largas distancias, pudiendo salvar enormes precipicios.

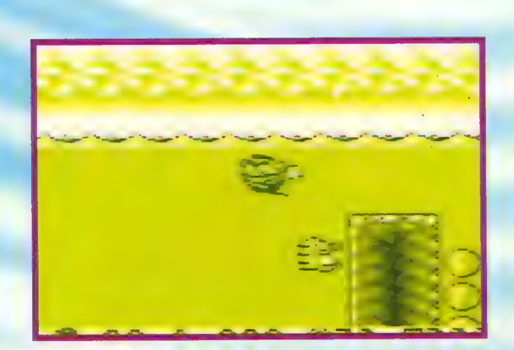


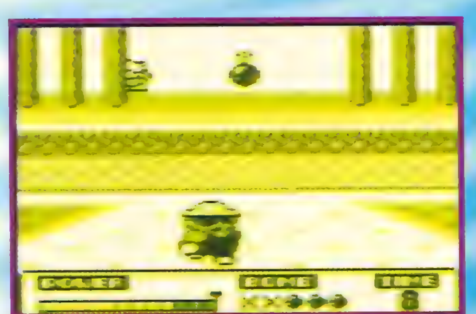
cientos de pantallas diferentes, encontrando fases secretas, items que te ayuden, y cientos de sorpresas más. En esta ocasión, la forma de acabar con los enemigos no va a ser tan ortodoxa, ni tan



Nintendo, o el Super Mario Bros 3, para la Nintendo de 8 bits, es decir, habrá que atravesar un inmenso mapeado, en el que hay

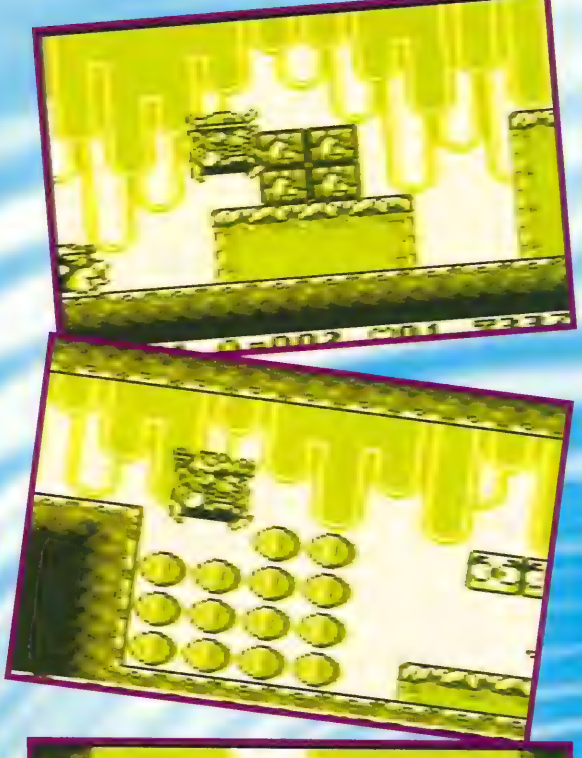








inocente como era en las partes anteriores, pues Wario tiene mucha más mala leche que su simpático alter-ego, y no va a dudar ni un momento en usar la cabeza, en el sentido físico de la palabra, para quitarse de en medio a los bichos y piratas que le molesten.





CON EL PASAR DE LOS TIEMPOS

Desde que salió la primera parte de esta saga, ha pasado ya mucho tiempo, pero seguro que los más nostálgicos siguen echándose su partidita al Super Mario Land, atravesando el peligroso Egipto, o las profundidades marinas a bordo de un mini-submarino, para acabar con las ambiciones conquistadoras del Rey Koopa.

Algunos meses después, apareció, para alegría de todos los Mario-adictos, la segunda parte, bajo el título de Super Mario Land 2: Six Golden Coins, en el que la misión variaba, teniendo que encontrar seis monedas doradas que nos iban a permitir entrar en el castillo de Wario, y acabar definitivamente con él.

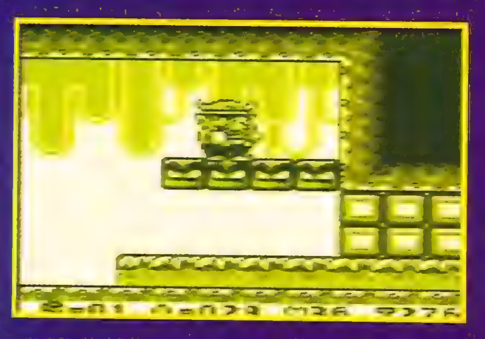
Los gráficos habían sido mejorados al igual que el sonido, pero la diersión seguía siendo la misma.

Ahora ha llegado a la pequeña pantalla la tercera y última entrega, precisamente con el malo de la parte anterior como protagonista.





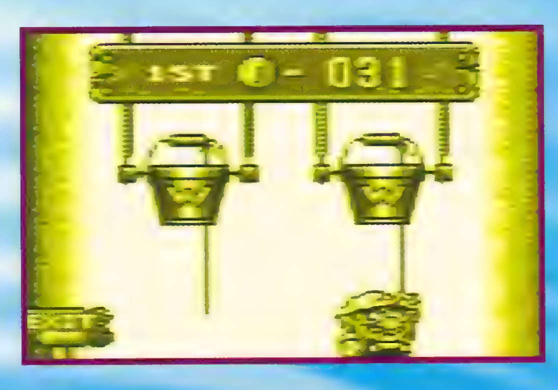




VIAJANDO POR LA ISLA

En cuanto a diversión restan los comentarios, pues una imagen vale más que mil palabras, y la mejor forma de saber lo adictivo que es este juego es viéndolo por ti mismo. Los gráficos, siguiendo la misma linea de las partes anteriores, son de







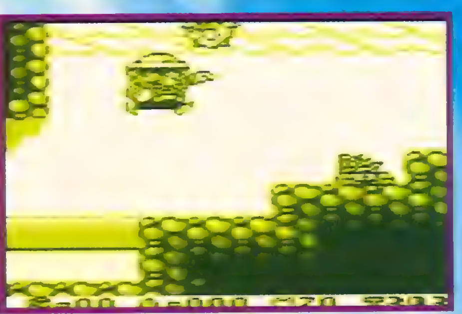
una calidad asombrosa, al igual que la banda sonora, que es de lo más marchosa. Poco más nos resta decir de un juego que en poco tiempo se va a convertir en la estrella de las tiendas, al igual que su protagonista que va ser el nuevo héroe de los noventa.

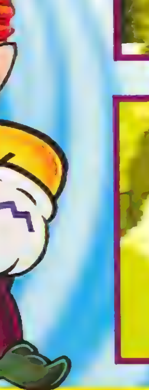
● ● ● CARLOS F. MATEOS





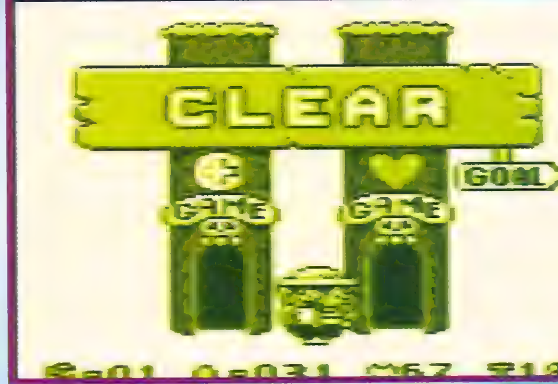












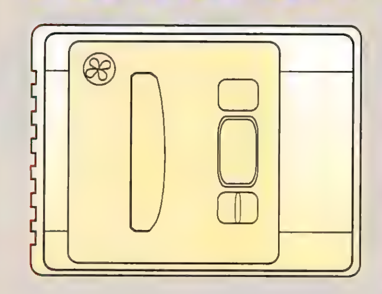
EL MAPA DE LA ISLA

Este es el mapeado por el que Wario se moverá. Estate atento, pues más de una pantalla tiene una salida oculta que te abrirá nuevas rutas hacia el fabuloso tesoro.





SUPER NINTENDO



WORLD C





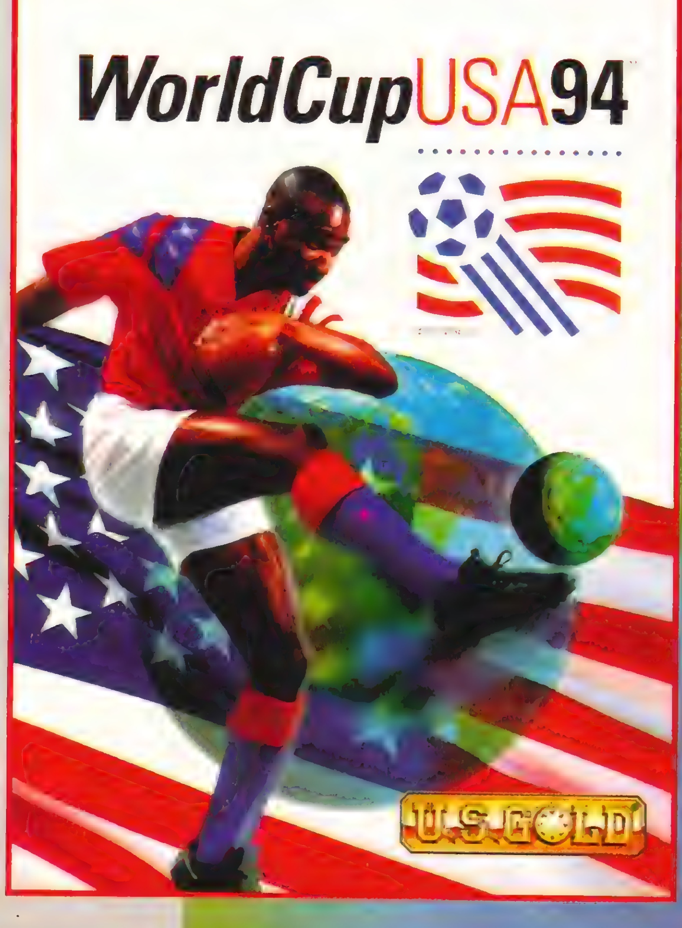
La primera sorpresa que te ofrece el juego, es que puedes escoger el idioma en el que van a aparecer todos los textos del mismo, ya que además podrás elegirlo de entre todos los diferentes lenguajes que van a usarse en el Mundial.



Pasarela: WORLD CUP USA 94
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2

EL MUNDIAL

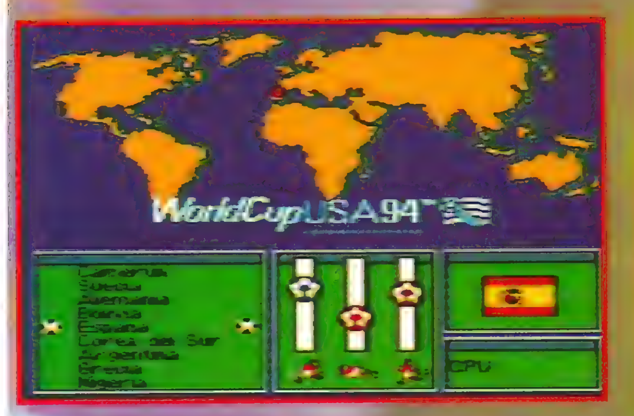
El mes pasado os ofreciamos un más que sabroso adelanto acerca del único juego de fútbol oficial del Mundial de Fútbol USA ´94. En este número vamos a hablaros un poco más a fondo de él, para que podáis tomar una decisión definitiva.





CUP USA ´94

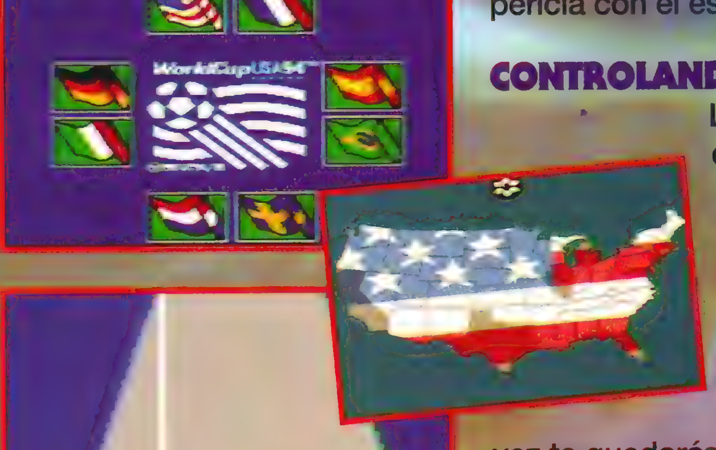
Una vez dentro del menú principal, el juego te ofrecerá un amplio abanico de opciones entre las que se encuentran: partido amistoso, encuentro para dos jugadores, y campeonato completo.
Más adelante podrás elegir el equipo que más te guste, o con el que creas que tendrás más posibilidades de ganar. El resto depende de tu habilidad y pericia con el esférico.







EN TU CONSOLA



CONTROLANDO EL BALON

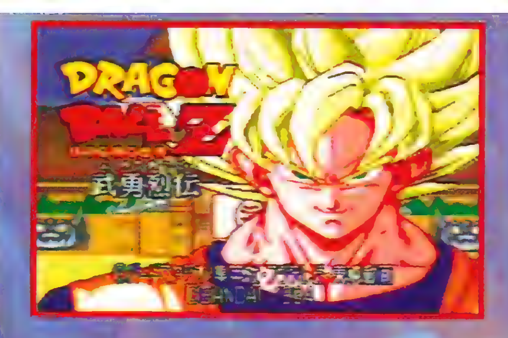
La dificultad que los programadores le han imprimido al juego es totalmente endiablada, y más de una vez te quedarás asombrado y boquiabierto, al ver las estupendas jugadas que realizará el equipo contrario. Por el contrario, también podrás llegar a tirarte de los pelos mientras ves como tu mejor jugada o tu más potente chupinazo es parado sin problemas por el portero.

Los gráficos son tan bonitos como cabría esperar, pero el sobresaliente se lo llevan los movimientos, que son de una calidad formidable. Si quieres disfrutar comodamente del Mundial en tu casa, nada mejor que unas "partiditas" con este World Cup Usa ´94.

EL CHIP ANONIMO



MEGA DRIVE





LA ULTIMA

Pasarela:
DRAGON BALL Z
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: BANDAI
Distribuidor: BANDAI
N. Jugadores: 1 o 2

Goku, Vegeta, Son Gohanda, y demás conocidos personajes de la fabulosa serie Dragon Ball Z, por fin se han decidido a visitar la Mega Drive y a sus usuarios, llenando el vacío que dejó esta gran serie tras desaparecer de la televisión.

En esta ocasión, el cartucho no encierra un solo argumento, sino que podremos elegir entre once historias diferentes que tendrán como protagonistas, no sólo a los buenos y carismáticos Goku, Songohan o Piccolo, sino también a Krilin, no aparecido hasta ahora en las versiones de Super Nintendo. Además, los malos como Freezer, Cel y algunos miembros de las Fuerzas Especiales, tendrán también su historia particular, en la que podrán aterrorizar a los habitantes de











DRAGON BALL Z

A BATALLA

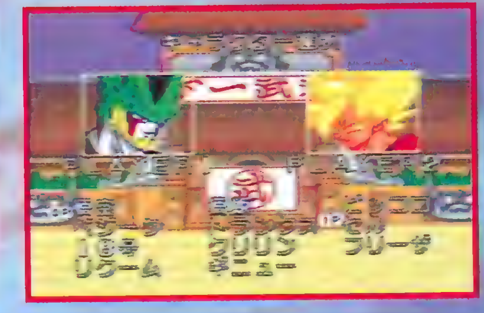
MODO HISTORIA

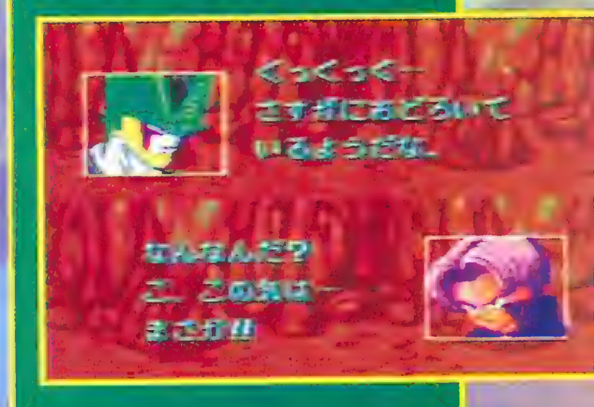
Once diferentes historias contiene este cartucho. Cada una de ellas corresponde a uno de los personajes, por lo que puedes ejercer de malo, malísimo si escoges a un enemigo, o de bueno con Goku, Gohan y demás amigos de la serie.











Namec y de la Tierra. El sistema de juego consiste en una sucesión de combates de uno contra uno, al estilo del clásico Street Fighter 2, pero además añadiendo las conocidas magias que tanto han impresionado a los seguidores del cómic y de la serie de televisión.

Los protagonistas, conocidos de todos vosotros, tendrán que enfrentarse entre sí hasta acabar con todos los enemigos. Al igual que en

Super Nintendo, se ha incorporado el Split Screen, es decir, se ha partido la pantalla cuando se separan los dos contendientes para dotar de mayor jugabilidad al cartucho, siendo en esta versión un efecto un poco brusco, pero que se debe agradecer en todo caso. A pesar de que no se han incluido opciones como el modo torneo, si se ha hecho lo propio con el modo historia, además de la posibilidad de luchar un humano contra otro, o contra

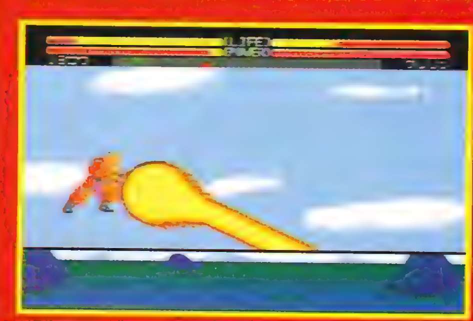
MAGIAS

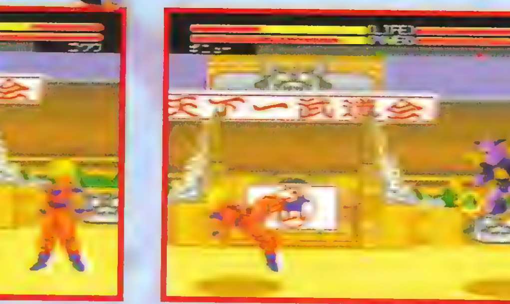
¿Qué sería de Dragon Ball Z sin su consabida ración de magia? La versión para Mega Drive cuenta con todas ellas, desde la Kamehameha de Goku a los Final Flash de Vegeta. Aquí podéis observar una buena muestra de las mismas.













DRAGON BALL Z 2 EN SUPER NINTENDO

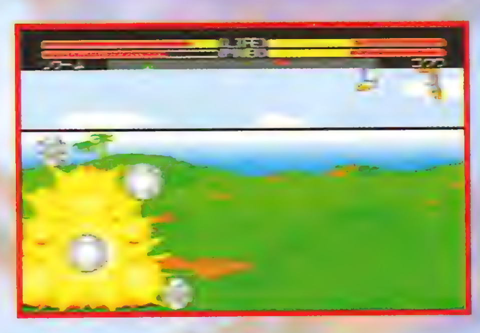
Aunque ya comentamos en su día la aparición de esta versión en el mercado japonés, ahora de la mano de Bandai España, arriva la versión oficial PAL de este magnífico cartucho. Por fin podremos disfrutar del correspondiente manual en castellano -aunque los textos en pantalla sean en francés-, y además recibiremos un bonito poster por nuestra compra, todo ello a un precio bastante inferior a los cartuchos de importación que circulaban por nuestro país.















NUEVOS PERSONAJES

Al ser esta la versión más moderna, aparecen personajes que no lo hacían en Super Nintendo. El más conocido de todos es Krilin, el bajito calvo de la serie, compañero de correrías de Goku y Gohan. Entre los enemigos, aparece el general de las Fuerzas especiales y su teniente.



la consola, en donde podremos aumentar nuestra energía y la de las magias, además de elegir escenario y músicas.

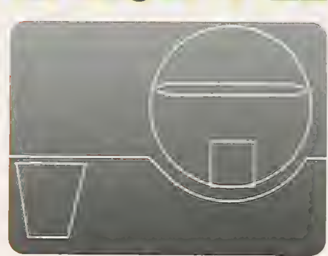
CALIDAD TECNICA

A la vista de este cartucho, cualquiera negaría la evidencia de que la consola Mega Drive sólo muestra 64 colores a la vez en pantalla, ya que, tanto las pantallas del modo historia, como todos y cada uno de los escenarios han sido tratados con una calidad gráfica y un colorido excepcionales, aunque para ello se ha sacrificado algún que otro plano del "scroll" de fondo. Los personajes también han sido cuidados al máximo, estando los "sprites" más definidos que los de Super Nintendo, aunque sean ligeramente más pequeños. El sonido ha sido bastante cuidado, pero las digitalizaciones de voz no están muy conseguidas. Esta versión es muy jugable, pero a algunos "puristas" les desilusionará, ya que ciertos detalles como el split screen (pantalla partida) no están muy logrados. Seguro que a los grandes seguidores de la serie no les defraudará a pesar de su tardía aparición.

CARLOS F. MATEOS
ANTONIO GREPPI



MEGA DRIVE



Pasarela: SUBTERRANIA
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
Nº Jugadores: 1

Una peligrosa raza alienígena ha atravesado las barreras de defensa de una base minera en la Luna, lo que ha provocado la activación del sistema auto-destructor, dejando a todos los trabajadores y las cápsulas nucleares que utilizaban atrapados en las galerías.

SUBTERRANIA

La A. B. M. (Asociación Biotecnológica Minera) ha creado un nuevo prototipo de nave espacial, perfecta para deslizarse por las estrechas cuevas que forman la base minera, por su gran facilidad de conducción y versatilidad en armamento. Sólo les faltaba el piloto, ¡ y qué mejor que el ingeniero constructor del artefacto !
Lo que nadie sabía era que los alienígenas se habían instalado para proteger su nueva instalación, y habían creado unos ingénios











AVENTURA BAJO TIERRA









genéticos equipados con armas biológicas, por lo que la misión no iba a ser tan sencilla.



BATALLA SUBTERRANEA

De serie tu nave sólo comienza con unos rayos láser, que pueden ser aumentados en potencia y en forma, a medida que avanzamos por los diferentes niveles. Además podrás acoplar misiles teledirigidos y normales, con lo que aumentarás tu poder ofensivo.



Su carrocería está cubierta con una durísima aleación de titanio que le proporciona una extremada resistencia a los impactos, desproporcionada con su tamaño. La única pega que se le puede achacar es su excesivo gasto de combustible, por lo que



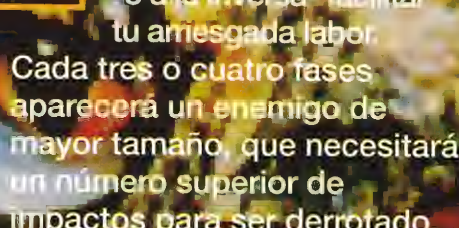








tendrás que ir recogiendo suministro cada poco tiempo.
En algunas fases tendrás que utilizar algunos elementos presentes en las cavernas para poder llevar a cabo el rescate, lo que puede dificultar -o a la inversa- facilitar tu arriesgada labor.
Cada tres o cuatro fases aparecerá un enemigo de mayor tamaño, que necesitará un número superior de impactos para ser derrotado.



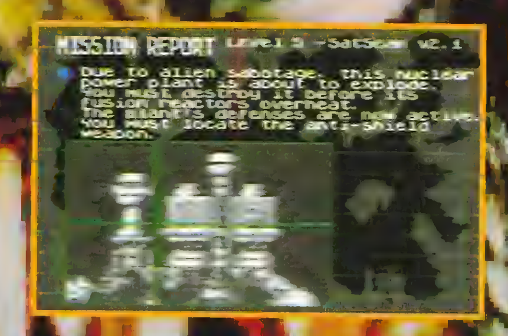


¡AL RESCATE!

Nada más encender tu videoconsola se te caerá la baba al ver la increíble presentación con gráficos digitalizados, pero una vez dentro del juego la impresión resultará aun mayor, pues la música que ambienta tu labor está prácticamente hecha con calidad de compact disc.
Los movimientos de la nave recuerdan tal vez a los de algunos juegos anteriores a este, como el Asteroids para el Spectrum, que todos los jugones ancestrales recordarán.
Subterrain es un cartucho que te hará pasar muy buenos ratos, pues a pesar de su dificultad, te engancha después de la primera partida.



CARLOS F. MATEOS











EL MAPA ELECTRONICO

Al principio de cada fase se te ofrecerá en pantalla un plano general de la galería en la que tienes que actuar. Fíjate bien pues además te darán las instrucciones de la misión, y si no las escuchas te encontrarás bloqueado sin remisión.



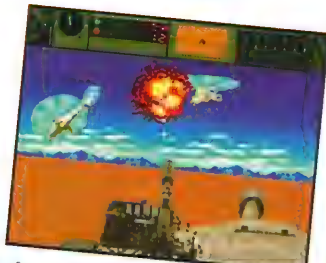


ES TIEMPO DE UN AUTÉNTICO COMBATE MORTAL






En el crepúsculo los duelos nocturnos contra un enemigo bien equipado pondrán a prueba tu habilidad táctica.



Sube a la torreta para alcanzar a los atacantes con el cañón Phalanx de alta velocidad.

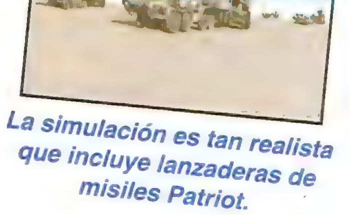




Llama a los F-15 de apoyo para que ataquen y aniquilen cualquier resistencia enemiga.



¡Impacto mortal! Revive tus victorias con repeticiones en vídeo de cómo destruyes al enemigo.



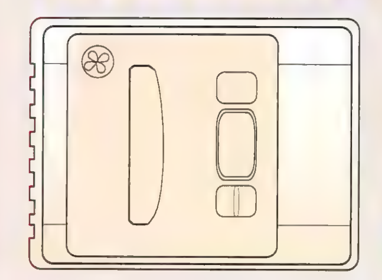
La simulación es tan realista que incluye lanzaderas de misiles Patriot.



Distribuido por:



SUPER NINTENDO



Pasarela:
F1 POLE POSITION
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

F 1 POLE



A LOS MAI

Notas como la adrenalina comienza a hervirte con sólo ver la primera luz roja de salida. Todos tus músculos están casi agarrotados por la tensión que soportan, pero no te das cuenta. Al iluminarse la segunda luz roja sientes como el sudor recorre tu cara bajo ese incómodo casco, pero todo cambia al ver la luz verde, pues experimentas una sensación de libertad incomparable...

Ya tenemos a nuestra disposición el último videojuego basado en las carreras de coches Fórmula 1. El juego ha sido creado con todo lujo de detalles, tanto en opciones a elegir, como en calidad técnica.
Resulta un deleite para los ojos ver como tu coche se desplaza por el circuíto que has elegido, de entre más de una decena que se reparten







POSITION







por todo el mundo, mientras el Modo 7, incluído en este juego, hace el resto, rotando tanto los



tener que hacer por segunda vez las mejoras.

¡A TODO TRAPO!

Los gráficos, tanto los de la carrera, como los de los menús de opciones son fantásticos, al igual que el sonido, que se acerca con creces al real. Si algo se le puede reprochar a este cartucho es su nivel de dificultad, pues resulta casi imposible acabar una carrera sin habernos salido por lo menos una vez del asfalto. Como todos los problemas de este tipo, puede solventarse con un poco de práctica...

EL CHIP ANONIMO

NDOS DE UN F1

gráficos de la carretera, como de los alrededores de la misma. De entre el elevado número de opciones posibles que podemos cambiar, sin duda las más destacables son: posibilidad de variar el clima, el número de vueltas que durará la carrera, y sobre todo, la personalización de tu coche, pudiendo incluso grabar las variaciones en la memoria del cartucho, y así poder utilizar, de nuevo, tu bólido sin





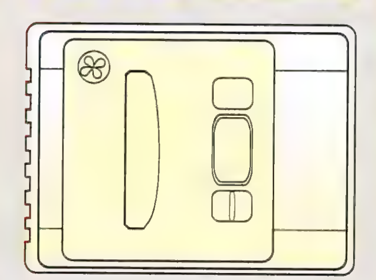






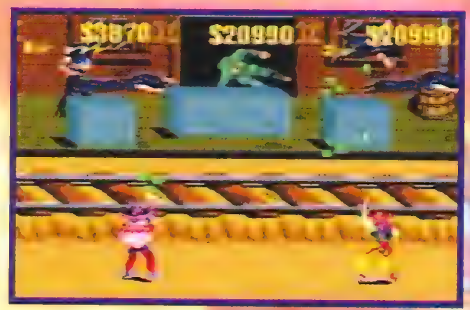


SUPER NINTENDO



SUNSET RI





Pasarela:
SUNSET RIDERS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: KONAMI
Distribuidor: BANDAI
N. Jugadores: 1 ó 2

El lejano y salvaje oeste, lugar donde la ley se rige por el más fuerte, y en el que la maldad y el poder son sinónimos.
Hacen ya falta unos justicieros que acaben con toda esta corrupción y devuelvan a las tierras su paz inicial.
Esta es la oportunidad que te ofrece Sunset Riders.

Un personaje de gran poder económico se ha hecho con el dominio de todo el salvaje Oeste, controlando y dirigiendo a la mayor parte de bandidos y criminales, a veces pagándoles, y otras veces amenazándoles.
La cuestión es que día a día, el poder de este individuo, que se hace llamar a si mismo "El Hombre de la Rosa", crece imparablemente.
Sólo unos pocos hombres se atrevieron a plantarle cara... y fue la última cosa que hicieron. Ahora, las tierras en las que reside, carecen de Sheriff, y la maldad es una constante.
Pero llegados del sur de América, aparecieron cuatro vaqueros, que al galope pretendían acabar con toda la corrupción que asolaba el estado. Los cuatro eran expertos en el uso de las armas de fuego, y con el

¡DESENFUND







D E R S



título de sheriff, recien estrenado, comenzaron la limpieza criminal. Ahora el poderoso grupo se dirige a los mismísimos dominios del magnate, y parece que nadie puede pararlos.

AL OESTE DEL PECOS

Este el argumento que sirve de punto de partida a un juego que, con su propio estilo, sigue los clásicos canones de gran parte de los arcades



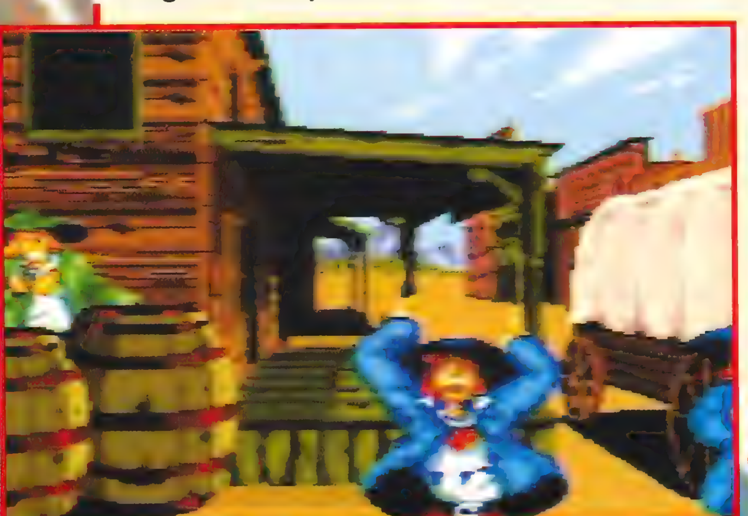
LOS MALOS MAS MALOS

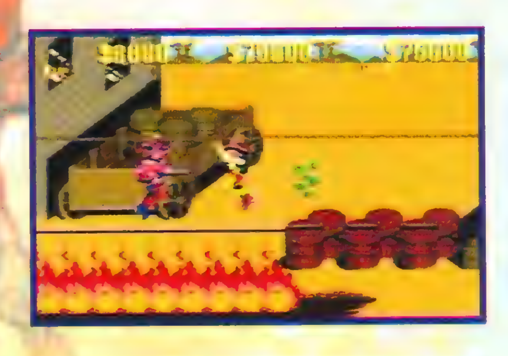
Este es parte del plantel de pillos que tiene este juego. Tienen una gran puntería, y siempre van escoltados de un gran número de bandidos de poca monta, que te harán más difícil tu labor.

DA, FORASTERO!

¡AHI VA... LOS BONUS!

La calle central del pueblo será el escenario de esta fase. En ella hay cincuenta pillos a los que tendrás que disparar dirigiendo tu punto de mira correspondiente. No empieces a disparar a lo loco, pues es la peor forma de sacar buena puntuación. Lo mejor que puedes hacer es tranquilizarte, apuntar a tu objetivo y disparar.







LOS BUENOS MAS BUENOS



STEVE: Fue el precursor de la unión del grupo. Es un maestro con sus Colt... y con las mujeres.



DILLY: Amigo inseparable de Steve. Aprendieron a disparar juntos, y ahora comparten sus correrías. Prefiere sus Magnum para acabar con los bandidos.

BOB: Amigo de Cormano e infalible con su Winchester. Puede matar a dos personas de un disparo. Su rubia melena es la perdición de todas las mujeres.

CORMANO: El más feo, y sin embargo el más simpaticote de los cuatro. Mejicano de procedencia, y muy hábil también con la Winchester. Es capaz de comerse seis raciones del chile más picante, y para beber dos botellas de tequila.











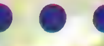






consoleros, es decir, avanzar por una serie de numerosas pantallas con el dedo encallecido de tanto apretar el botón de disparo, y los nervios de punta, por perder esa valiosa vida en el último momento.

Lo que si es cierto, es que «Sunset Riders» es una conversión de las máquinas recreativas, que primero salió para Mega Drive, y ahora ha posado sus bytes en la Super Nintendo y de muy buena manera, por cierto. Los gráficos son clavados a los de la máquina de la calle. Y los efectos sonoros, junto con las músicas de fondo, recrean perfectamente un entorno tan vaquero. Si te consideras el pistolero más rápido del Oeste prepárate porque este juego te va a gustar.

 EL CHIP ANONIMO



NO LE **SI LE**

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.** Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

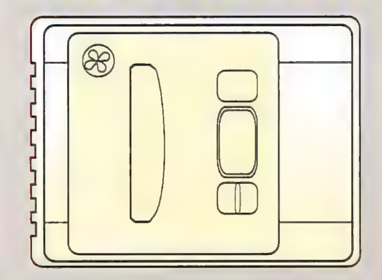
Hazte con él y... ¡pasa la bola!





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER NINTENDO



Pasarela: BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: SUNSOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

La estrella más famosa y carismática de la Warner Bros. aparece con su inseparable zanahoria en un videojuego que rememorará sus más divertidas aventuras.

BUGS BUNNY











El cartucho que ahora os presentamos, y que pronto estará en tu tienda habitual, si no lo está ya, realizado de forma que todos los personajes de las Looney Tunes aporten su granito de arena.

A medida que vamos pasando fases, irán apareciendo Elmer "Gruñon", El Pato Lucas, El Demonio de Tazmania, Los

¿QUE HAY DE N

RABBIT RAMPAGE









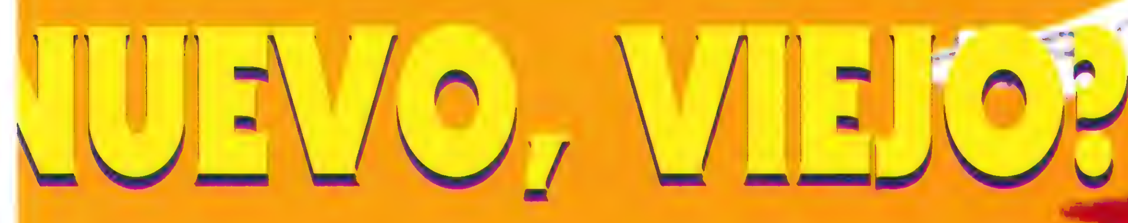

LAS ESTRELLAS DEL DIBUJO ANIMADO

Estos son algunos de los personajes más famosos de la Warner Bros.,que circularán por tu pantalla a lo largo de las fases.
Cada uno tiene su forma de atacarte, pero todas son igual de graciosas. Sin ir más lejos, Elmer intentará cazarte con balas teledirigidas, La bruja del bosque te lanzará hechizos que te transformarán en rana, y mucho más que tendrás que descubrir por ti solo.

Tres Cerditos y el Lobo, Porky, y en definitiva las estrellas de todos los tiempos del dibujo animado.
En esta ocasión, nosotros controlamos al que sin duda, elevó a la fama a esta compañía: Bugs Bunny.
Con su zanahoria, siempre en la boca, va a atravesar los escenarios más dispares y ridículos, huyendo de sus antiguos compañeros de aventuras, pues una falsa noticia ha difundido el rumor de que la piel de conejo ha sido cotizada con un valor más alto que el del oro. Bugs Bunny tiene que dirigirse hacia la empresa anunciadora para desmentir tal bula y así volver a su antigua situación de personaje más querido.

¡COMETE ESA ZANAHORIA!

Con este divertido argumento se desarrolla un innovador juego de plataformas, pues además







incluye una pequeña dosis de aventura, pues tenemos que descubrir como se usan una serie de objetos que vamos encontrando a lo largo del camino.
Los enemigos serán tan diversos como graciosos, y la forma de acabar con ellos no menos divertida. Prueba sino a colocar una diana debajo de un vaquero o un indio, o colocar un tapón en la boca del lobo feroz, justo cuando va a soplar, y un sinfín de cosas más que no te cuento, no por falta de espacio, sino porque te dejará un mejor sabor de boca si las vas descubriendo por tí mismo.
Tu energía está representada por una zanahoria que se irá gastando a medida que vayamos recibiendo golpes. Podrás recuperarla comiendote otro de estos sabrosos tubérculos







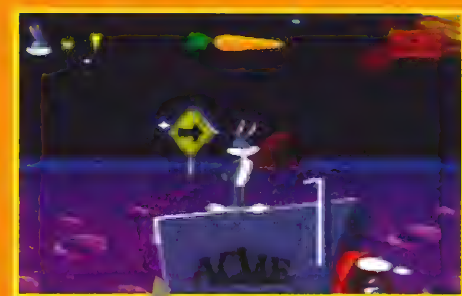
EL CONEJO DE LA SUERTE

Estos son algunos de los numerosos movimientos de que dispondrá Bugs Bunny. Dado el elevado número de éstos, te aconsejo que antes de ponerte a jugar, así por las buenas, atiendas a la pantalla de instrucciones que aparece justo antes de la primera fase, y que te dice como realizar cada uno de los movimientos. Así todo será más fácil.







diseminados por los suelos del escenario.

Bugs Bunny dispone de muchos y variados movimientos, que le permitirán una gran versatilidad a la hora de enfrentarse a los muchos peligros que le acechan.

¡Y ESO NO ES TODO, AMIGOS!

A medida que te vas introduciendo en la aventura, te dará la sensación de que estás creando tus propias animaciones, pues la calidad gráfica de este juego es la máxima que se podía conseguir, al igual que la musical, que reproduce fielmente todas las bandas sonoras de este pequeño gran mundo como son las Looney Tunes.

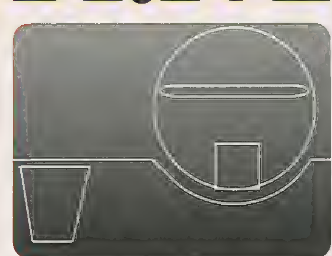

CARLOS F. MATEOS







MEGA DRIVE



Pasarela: CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: KONAMI
Distribuidor: SEGA
Nº Jugadores: 1

CASTLEVANIA:

Elizabeth Bartley era, allá por el siglo XV, una bella condesa de un recóndito lugar de Transilvania. Un día la mala suerte llamó a su puerta, pues una enorme figura alada se posó en sus habitaciones mientras ésta dormía, cambiando su vida humana por la vida eterna de un vampiro bebedor de sangre.





Con el pasar de los tiempos, la paz conseguida gracias a Kincy Morris, que derrotó a Drácula, el Príncipe de las Tinieblas, se ha ido perdiendo en el olvido, al igual que todas las supersticiones y leyendas sobre vampiros.

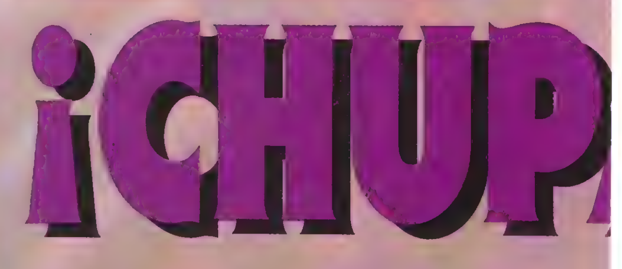








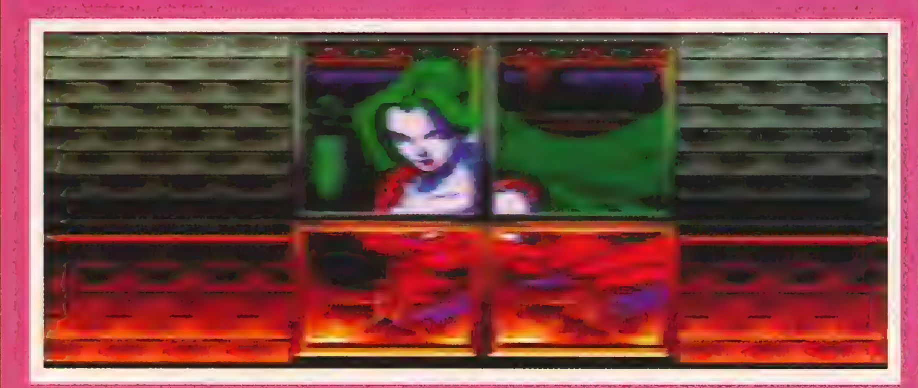




THE NEW GENERATION

Durante cinco siglos se mantuvo en silencio, oculta en un departamento secreto del castillo de Drácula, su tío, pero la repentina muerte de este pariente de sangre provocó su ira, y clamó venganza sobre todos aquellos descendientes del asesino. A lo largo de los primeros años del siglo XX, una serie de extrañas muertes ocurrieron, todas del mismo modo: con unas limpias marcas de dientes en la yugular. Para John Morris, hijo de Kincy y descendiente de los Belmond, era la ocasión propicia para continuar la tradición mata-vampiros, pero en esta ocasión no iba a estar solo, pues un gran amigo suyo, Eric Locarde, cuya novia fue transformada en vampiro por culpa de Elizabeth, había jurado acabar con toda aquella maldita raza.

LA PRINCESA DE LAS TINIEBLAS



Esta mujer, tan bella como peligrosa es el nuevo demonio al que se van a tener que enfrentar los miembros de la familia Belmont. No te fíes, pues sus artes arcanas son mucho más poderosas que las de su progenitor, Drácula.









DOS HOMBRES Y UN DESTINO

Sin duda, la variación más notable que trae esta última parte de la ya antigua serie Castlevania es la aparición de un segundo personaje protagonista, que esta vez tiene como arma una poderosa lanza que maneja con gran maestría.
Por lo demás, el juego es igual, si bien los movimientos han mejorado notablemente al igual que los gráficos. Las fases han cambiado también radicalmente, aunque siguen en el mismo orden de aparición

ALE LA SANGRE!

LOS ULTIMOS ENEMIGOS



Siguiendo la línea de las entregas anteriores, todos los enemigos de final de fase han sido diseñados de forma que parezcan lo más tétricos posible. Desde el lobo putrefacto hasta los dos gigantescos golems de bronce, descubrirás lo tenebrosos que pueden llegar a ser unos "sprites" en movimiento.

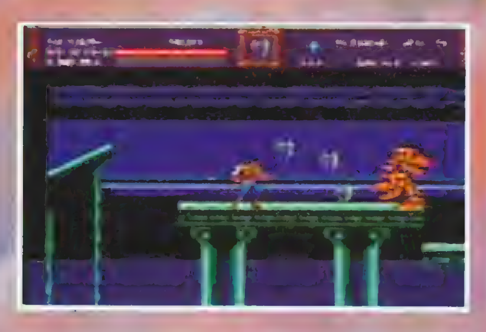


de siempre. Primero la entrada al castillo, donde podremos reunir nuestros primeros items que reforzarán nuestras armas y nos darán objetos especiales. En esta parte casi no hay enemigos. A continuación el Hall de la mansión, en el que zombies putrefactos aparecen rodeados de moscas para acabar contigo. Monstruos de las ciénagas harán también acto de presencia en esta segunda fase. El enemigo de final de fase será un increíble lobo zombie, con la capacidad de aullar con ultrasonidos capaces de romper hasta el más duro cristal.
La segunda fase son las mazmorras del castillo, donde esqueletos armados con tridentes, lanzas y espadas nos atacarán incesantemente. Cuidado con la armadura fantasma que te espera al final del corredor.















JOHN MORRIS

El descendiente de la familia Belmond, famosa por su tradición caza-vampiros.
Utiliza como arma el látigo mágico que ha pasado de generación en generación, y que tantas victorias ha reportado a la familia. Tiene la habilidad de colgarse del techo para asestar tremendas patadas a sus enemigos.










ERIC LOCARDE

El compañero de John, se dirige al castillo del vampiro, ciego de furia, para vengarse de la muerte de su amada novia. Como arma tiene una poderosa alabarda con la que puede parar las hordas enemigas a gran distancia.
Eric es capaz de voltear sobre su cabeza la lanza para atacar indistintamente a un lado y a otro.

Tras descubrir que la mujer vampiro había abandonado el castillo, morada de su difunto tío, comenzaron a buscar por las diferentes comarcas que Drácula frecuentaba para cazar, desde Italia, donde tuvieron que subir la Torre de Pisa -encontrando en su parte superior a un demonio volador que lanzaba agujas envenenadas-, hasta Francia, donde residía la morada auxiliar del maldito Conde.



EL FINAL MAS ESPERADO

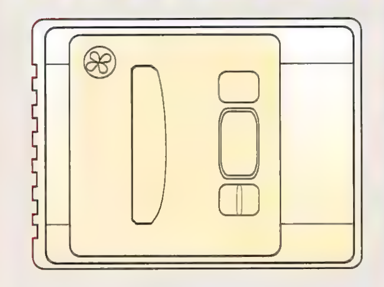
Fue justamente en este lugar donde una convención de monstruos aguardaba a los dos aguerridos vengadores, y como anfitrión principal, a Elizabeth.
Primero tuvieron que acabar con toda una serie de monstruos sacados de sus más terribles pesadillas, vencer a la muerte y por último salir victoriosos de la definitiva batalla contra la nueva princesa de las tinieblas.
Las músicas de fondo, como es costumbre en todas las versiones de Castlevania anteriores son geniales, y acompañan perfectamente el desarrollo de la aventura.
Para todos aquellos que quieran disfrutar con un clásico totalmente mejorado, esta es su oportunidad.

CARLOS F. MATEOS





SUPER NINTENDO

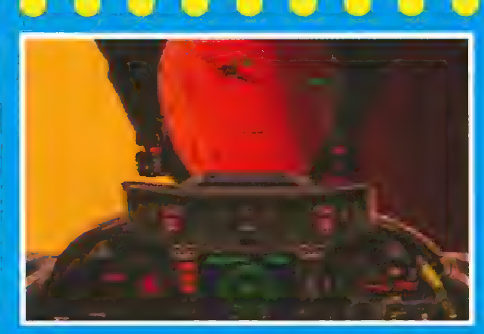


Pasarela:
TURN'N BURN
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
ABSOLUTE SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1



TURN





LOS PAJARO





Por fin un nuevo simulador de vuelo va a ser lanzado en nuestro país, pasando a convertirse en uno de los escasísimos cartuchos de este estilo que hay por ahora accesibles para la hermana mayor de la familia Nintendo.



El simulador en cuestión te da la posibilidad de ponerte a los mandos de una de las máquinas de guerra aérea más sofisticadas del momento: el F-14. Aunque en comparación con uno de esos complicados simuladores de PC, resulta un tanto sencillo en cuanto a manejo y opciones, la acción que imprime, gracias a su velocidad y su increíble movimiento, resulta trepidante.



Otra de las ventajas que tiene este videojuego tan especial es que no tenemos que estudiarnos un complejo manual de 500 páginas solamente para poder despegar, como si estuviésemos estudiándonos un doctorado. Con unas ligeras nociones del manejo del avión, podrás pasar bastantes fases sin demasiados problemas.
Como armamento dispondrás

'N BURN









OS DE LA GUERRA







de dos clases de misiles buscadores y una metralleta de gran calibre, la cual tendrás que usar más de una vez, pues los proyectiles son muy escasos.

UN JUEGO DE ALTOS VUELOS

La única pega del juego es que los escenarios casi no varían, situándose siempre por encima del mar, lo cual a la larga cansa un poco, pero las escenas digitalizadas y los increíbles movimientos -que si estás muy metido en el juego pueden producirte vértigo-, atenúan en mayor medida este problema.



Para todos los que quieren saber que es un simulador, y son los felices poseedores de una Super Nintendo, Turn'n' Burn es su opción.

CARLOS F. MATEOS




CONSOLAS
Nintendo®
ARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3
™
®



OK SUPER CONSOLAS
Ninten
WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3



LA CHAPA M

Pasarela:
COOL SPOT
Consola: GAME BOY
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

Los indefensos compañeros de Spot han sido secuestrados, y el héroe de consolas como la Mega Drive o la Super Nintendo ha llegado de nuevo surfeando hasta la Game Boy, con la sana intención de liberar a sus amigos de su aburrido cautiverio.



La mascota americana de Seven Up, prima de Fido Dido, ha decidido darse un garbeo por la pequeña de las consolas Nintendo, en una conversión que sigue fielmente el desarrollo y las directrices que tanto éxito concedieron a las versiones aparecidas en otras consolas. Spot, como en anteriores ocasiones, debe liberar a sus amigos secuestrados de las jaulas para pájaros que mantienen subyugada su libertad.



Para ello sólo cuenta con su habilidad en el salto y con un rayo mágico con el que eliminar a los diversos enemigos y trampas que se interpongan en su camino. Como en cualquier otro juego de plataformas, su desarrollo consiste únicamente en saltar de obstáculo en obstáculo recogiendo monedas, mientras se dispara a los cangrejos, ratas, y otros adversarios que pueblan cada escenario. Pero no todo van a ser problemas a la hora de recorrer el mundo de Spot; en nuestra ruta es posible encontrar objetos de ayuda, como los botellones de energía, relojes para aumentar el contador de tiempo o preciadas vidas extras. Estas últimas también pueden obtenerse al final de fase si el número de chapas obtenidas y el tiempo sobrante elevan, literalmente, a nuestro amigo hasta el lugar que ocupan. Para obtener continuaciones, debemos entrar en las fases









COOL SPOT

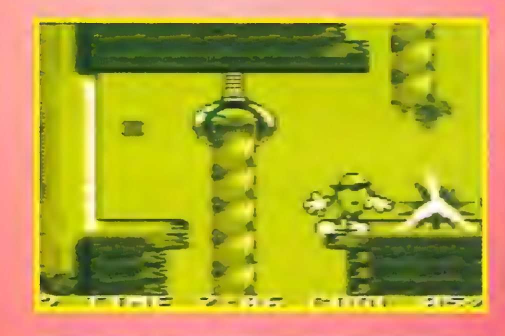


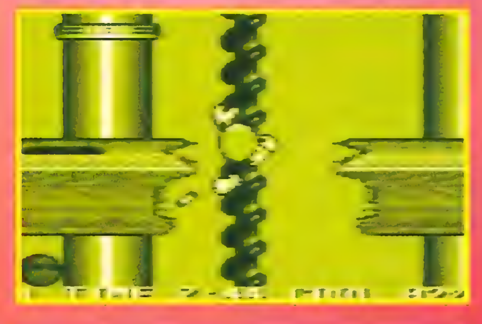


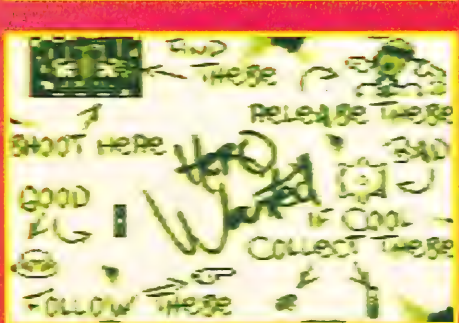
MAS MARCHOSA

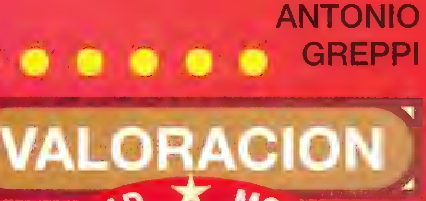
de bonus, donde se oculta una letra que debemos recoger.
A pesar de la larga espera que han tenido que soportar los usuarios de la Game Boy, el juego responde a las expectativas que se tenían puestas en él.
Aunque parezca increible, se ha conseguido trasladar todo el colorido de otras versiones a los cuatro tipos de grises que permite mostrar la Game Boy en pantalla. El sonido cumple con su cometido y la jugabilidad se ha mantenido, por lo que Cool Spot se convierte en una más que recomendable elección a la hora de llenar unas cuantas tardes de aburrimiento en compañía de tu portátil.

ANTONIO GREPPI



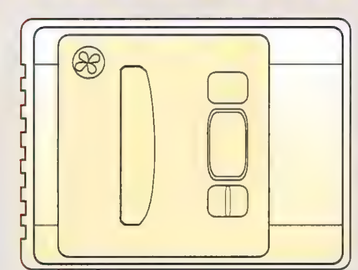





VALORACION

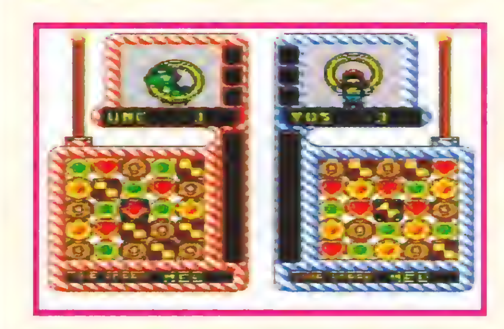
JUGABILIDAD 86
MOVIMIENTOS 89
ORIGINALIDAD 82
GRAFICOS 85
SONIDO 82

85



YOSHI'S ¡COME







Pasarela:
YOSHI'S COOKIE
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
BULLET PROOF SOFT
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

Otro juego en el que de nuevo Mario y Yoshi son protagonistas llega a nuestras pantallas, esta vez con un argumento al estilo Tetris, pero en vez de frías piezas geométricas lo que tenemos que hacer desaparecer de la pantalla son dulces y sabrosas galletitas.

Tres son los modelos de juego entre los que podremos escoger. El primero se desarrolla en distintas fases, cada una dividida a su vez en diez subniveles en los que tendremos que ir haciendo desaparecer sucesivamente, y en la medida de lo posible, las galletas de diferentes tipos que



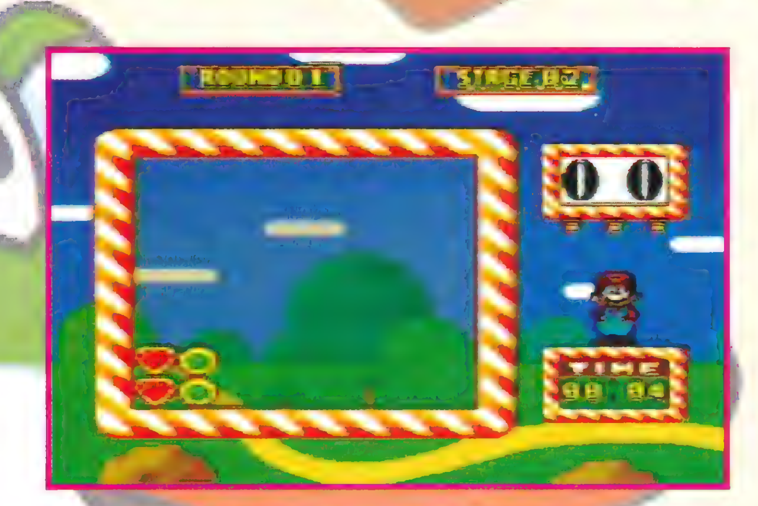




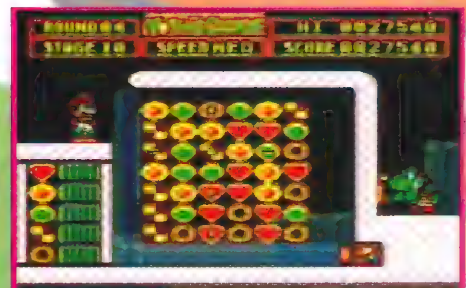


COOKIE

¡TE ESTA GALLETA!

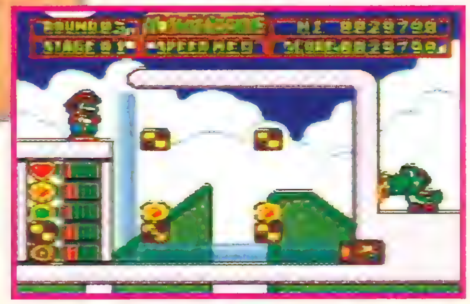


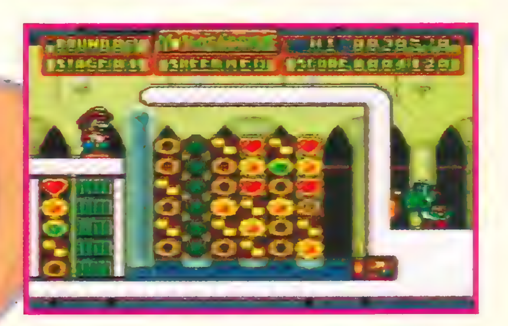






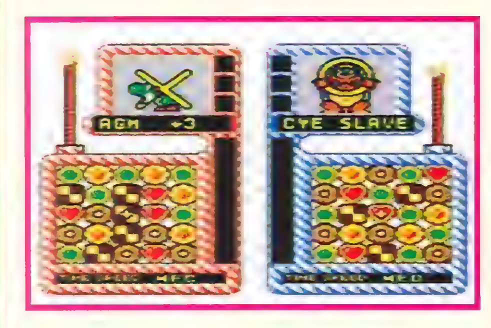
aparecerán en la pantalla, reuniendo las de una misma clase en lineas verticales u horizontales.
La forma de hacer esto es variando la posición de todas las galletas de una fila hasta que coincidan con las situadas arriba o abajo, según donde quieras reunirlas.
Todas las fases tienen como fondo los más variados escenarios del Super Mario World, lo que te hará recordar viejas partidas con este juego.
El segundo modo es tipo puzzle, en el que con un solo

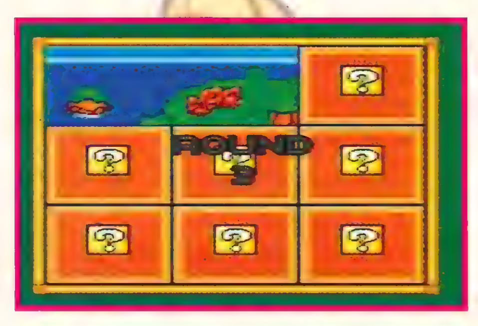
















movimiento tendrás que hacer coincidir todas las galletas que aparezcan, y la tercera forma de juego, es el modo versus, en el que se enfrentarán un jugador contra otro en un duelo sin igual. Elijas el que elijas la diversión está asegurada.

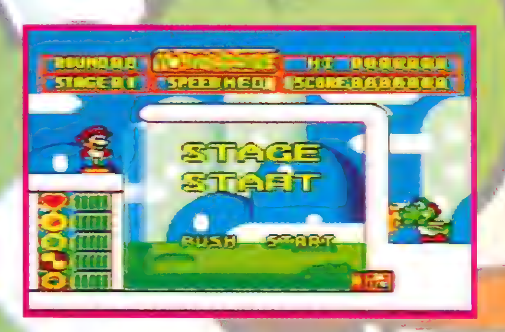




FIESTA GALLETERA

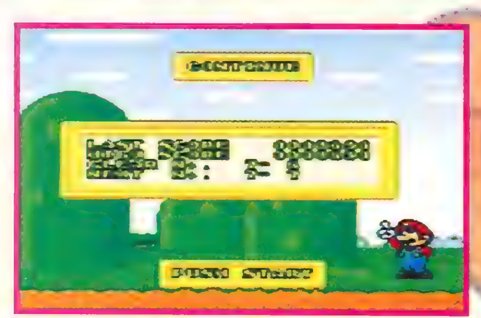
Yoshi's Cookie es uno de esos juegos que a primera vista engaña, pues durante las primeras partidas te parece de lo más monótono y fácil que te hayas podido echar a la cara, pero tras pasar unas pocas fases, irás descubriendo que ya no te es tan sencillo realizar las maravillosas combinaciones que hacías en el primer nivel, y que la pantalla se va llenando sin que nada puedas hacer, y que es en ese momento cuando mirarás el reloj y te darás cuenta que ha pasado ya una hora y pico desde que empezaste a jugar.

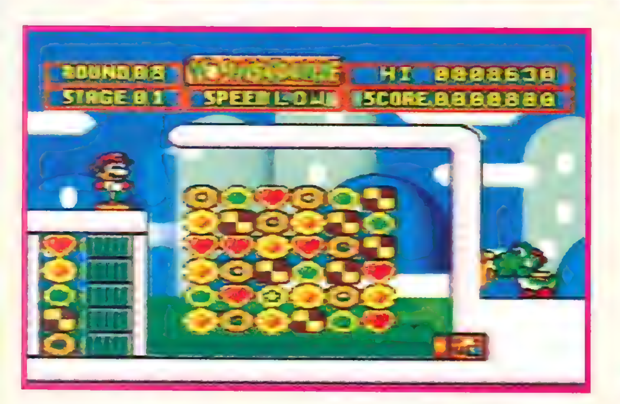
CARLOS F. MATEOS











VALORACION

JUGABILIDAD 94
MOVIMIENTOS 80
ORIGINALIDAD 90
GRAFICOS 87
SONIDO 95

89

MUEVE TUS PIES A RITMO DE TU CONSOLA...
TUS DEPORTIVOS AHORA TAMBIEN Nintendo



MODELO SUPERNINTENDO
DISPONIBLES: NUMEROS DEL 33 AL 45
COLOR: AMARILLO/BLANCO/NEGRO
PIEL

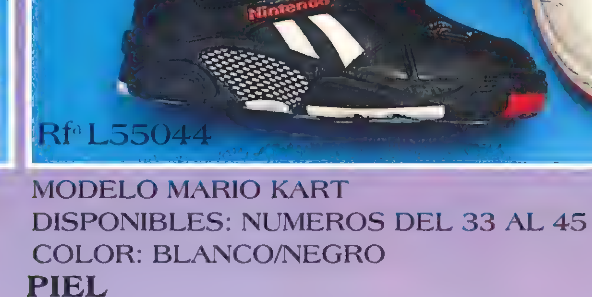
¡ HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO !

96-563 60 85

Lunes a Sábados
de 9 a 21h.



MODELO GAME BOY
DISPONIBLES: NUMEROS DEL 33 AL 45
COLOR: ROJO/NEGRO/MARRON/MARINO/ARENA
PIEL NOBUCK



MODELO MARIO KART
DISPONIBLES: NUMEROS DEL 33 AL 45
COLOR: BLANCO/NEGRO
PIEL

ENVIA ESTE CUPON POR FAX: (96/526 76 88 O POR CORREO ACALZADOS MxM, AVDA. GENERALITAT Nº 43- 2º I, 03560 CAMPELLO (ALICANTE)

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA

SI NO QUEDAS SATISFECHO CON TU PEDIDO, TE DEVOLVEMOS TU DINERO. ENVIO A DOMICILIO POR AGENCIA DE TRANSPORTES POR SOLO 750 PTS. (PENINSULA Y BALEARES)

NOMBRE..
APELLIDOS ....
DIRECCION...
POBLACION..............................C.P...............
PROVINCIA...
MODELO Y RFª...
Nº DE PIE...
TELEFONO ....

GAME BOY

WORLD C

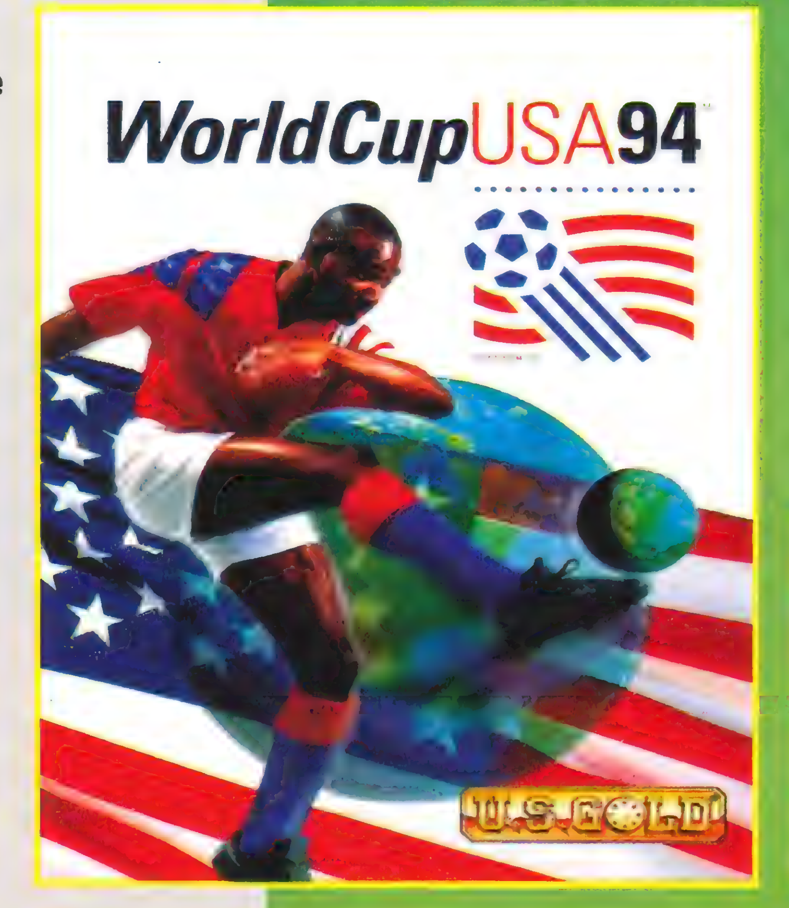
FUTBOL EN MINIAT

Pasarela:
WORLD CUP USA '94
Consola: GAME BOY
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1 ó 2





También la Game Boy tiene derecho a disfrutar del Mundial 94, y que mejor forma de hacerlo que con este World Cup USA 94, el único juego oficial del mundial.

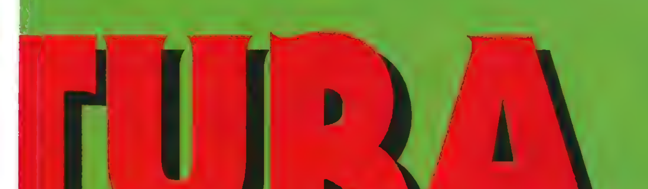


La técnica empleada a la hora de realizar el juego ha sido totalmente diferente a la de la usada en la versión para Super Nintendo, ya que los jugadores pasan a verse de forma cenital, a una vista superior total. Los movimientos siguen siendo igual de buenos, dentro de las posibilidades de la portátil, pero si en algo se supera es en los sonidos, pues se ha incluído hasta una pequeña



CUP USA 94

digitalización del público cuando metes un gol.
La música de presentación es también de gran calidad, aunque sin embargo durante el partido se echa en falta.

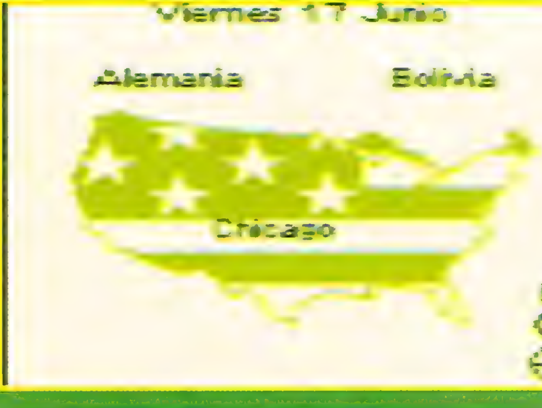


Las opciones también son representadas gráficamente por la mascota oficial del Mundial, que es un perro deportista.

CALIDAD FUTBOLISTICA

Además de ser uno de los pocos juegos de Game Boy basados en el deporte más famoso del mundo, cuenta con la aprobación de la Fifa como juego oficial del mundial, lo cual indica que es de muy buena calidad.











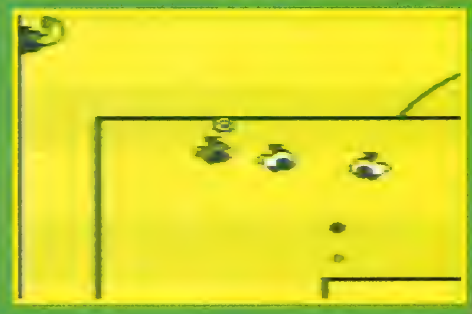


Lo que más llama la atención es que es casi el único juego que te da la opción de elegir el idioma, entre ellos el castellano. Si eres el poseedor de una Game Boy, y quieres disfrutar de toda la emoción del Mundial 94, este es tu juego.

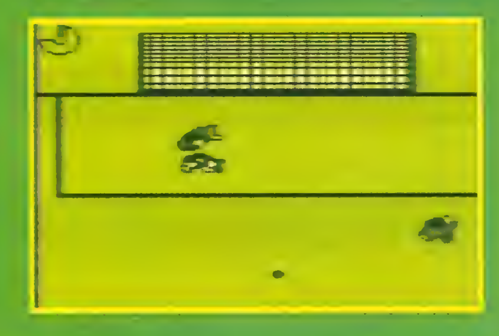


EL CHIP ANONIMO











NINTENDO

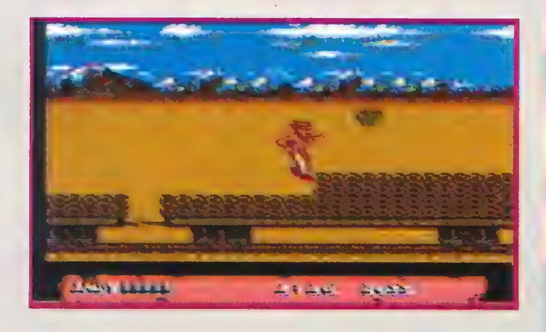


INDIANA JONES

¡CO AL EJ

Pasarela: INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
Consola: NINTENDO
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

Ya era hora de que apareciese alguna novedad para la Nintendo de 8 bits, que la pobre también necesita diversión... dicho y hecho, la hemos sacudido el polvo de encima, y preparado para recibir este juego de plataformas con un protagonista famoso por excelencia: Indiana Jones.



En este mismo número también podréis encontrar comentada la versión para Game Boy, que va a ser comercializada al mismo tiempo en nuestro país.

El cartucho para la Nes tiene casi todas sus mismas buenas características, y además color.
A lo largo de seis fases controlaremos a Indiana Jones por escenarios totalmente dispares entre si, y con la única ayuda de sus puños, en determinados casos de su látigo, y en contadísimas ocasiones de una pistola cargada con tres balas.
Mercenarios a sueldo, indios, soldados alemanes y toda clase de alimañas salvajes como ratas, serpientes,

Y LA ULTIMA CRUZADA

MBATE ERCITO NAZI!



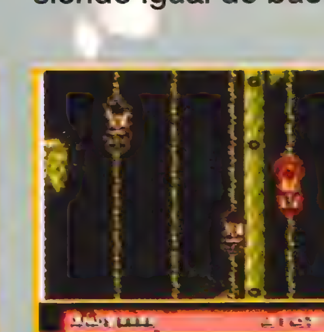
e incluso los animales de un circo serán nuestros enemigos, aparte del tiempo, muy escaso; esto nos obligará a ir recogiendo relojes cada dos por tres.

En la última fase tendrás que superar las tres pruebas de la Fe para ser el merecido dueño del Santo Grial, que salvará al padre de Indy de las garras de la muerte.

A LATIGAZO LIMPIO

Los gráficos han mejorado con respecto a la versión de Game Boy, y además, su colorido los hace aún más atractivos. Los movimientos siguen siendo igual de buenos, y la típica música de las películas de Indina también ha sido incluida, con lo que la coordinación de sonido-juego es perfecta. Indiana Jones y la Ultima Cruzada es un buen juego para pasar las tardes muertas.

EL CHIP ANONIMO





PASARELA

GAME BOY

F1 POLE

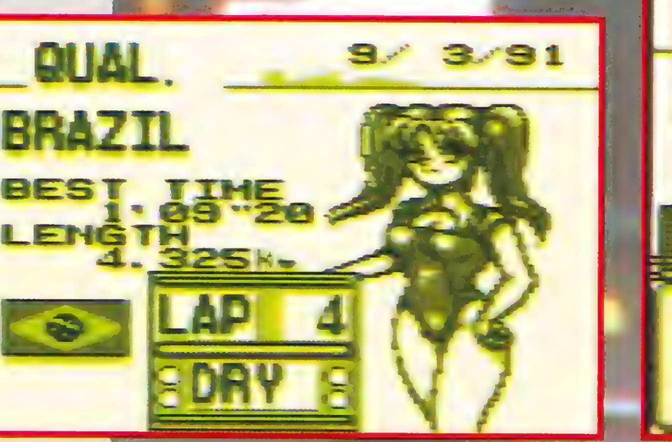
Pasarela:
F1 POLE POSITION
Consola: GAME BOY
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4



EN PR

En este mismo número hemos comentado de forma detallada este juego, pero en su versión para la Super Nintendo. Ahora le llega el turno al cartucho de Game Boy, que así, a primera vista, parece muy interesante.

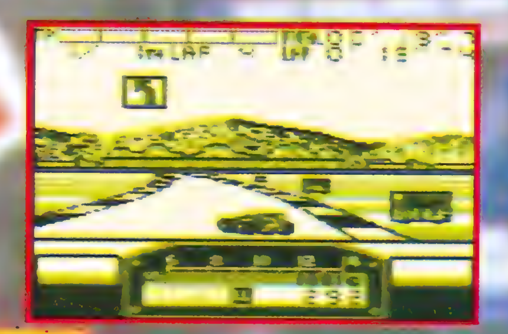
El juego no desmerece nada, en relación a la capacidad tanto gráfica como sonora de nuestra Game Boy, es más, me atrevería a decir que las pantallas que aparecen durante el juego, "en plan" de dibujos animados japoneses,





POSITION

y las pantallas del juego en sí, son de una calidad muy difícil de superar.
Las opciones que se nos ofrecen no varían en absoluto en relación a las de las otras versiones, desde campeonato mundial, hasta elección de



difícil que resulta controlar el coche por primera vez, cosa que tras unas cuantas partidas -y mucha paciencia- puede ser solventada.

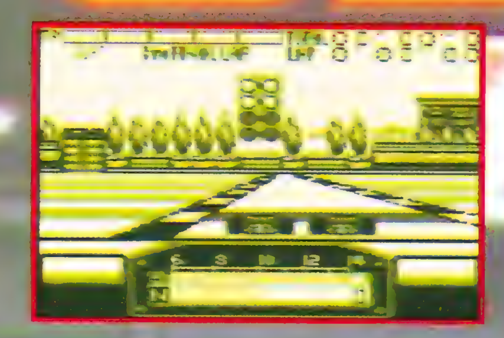
EL CHIP ANONIMO

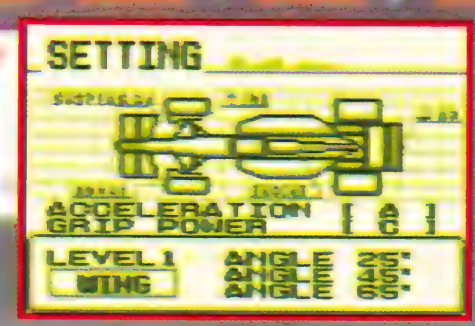






MERA POSICION



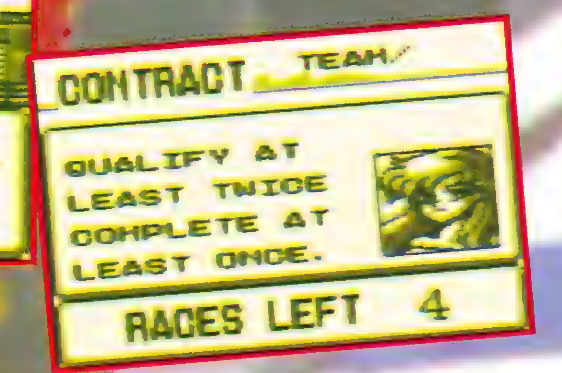


terreno y clima. Sin embargo, la posibilidad más interesante que podemos encontrar, superando incluso a la Super Nintendo, es la de que puedan participar hasta cuatro

personas simultáneamente en una misma carrera, lo cual incrementa el nivel de diversión hasta cotas insospechadas.

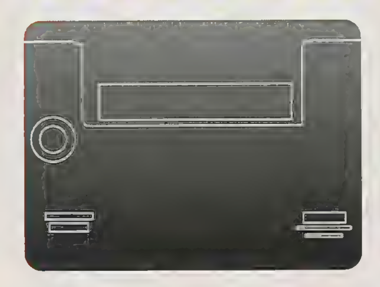
A POR EL GRAND PRIX

Sin duda alguna, podemos clasificar a este cartucho como uno de los mejores juegos de automovilismo deportivo para la Game Boy que hemos visto hasta el momento.
La única pega, si es que se le puede achacar alguna, es lo

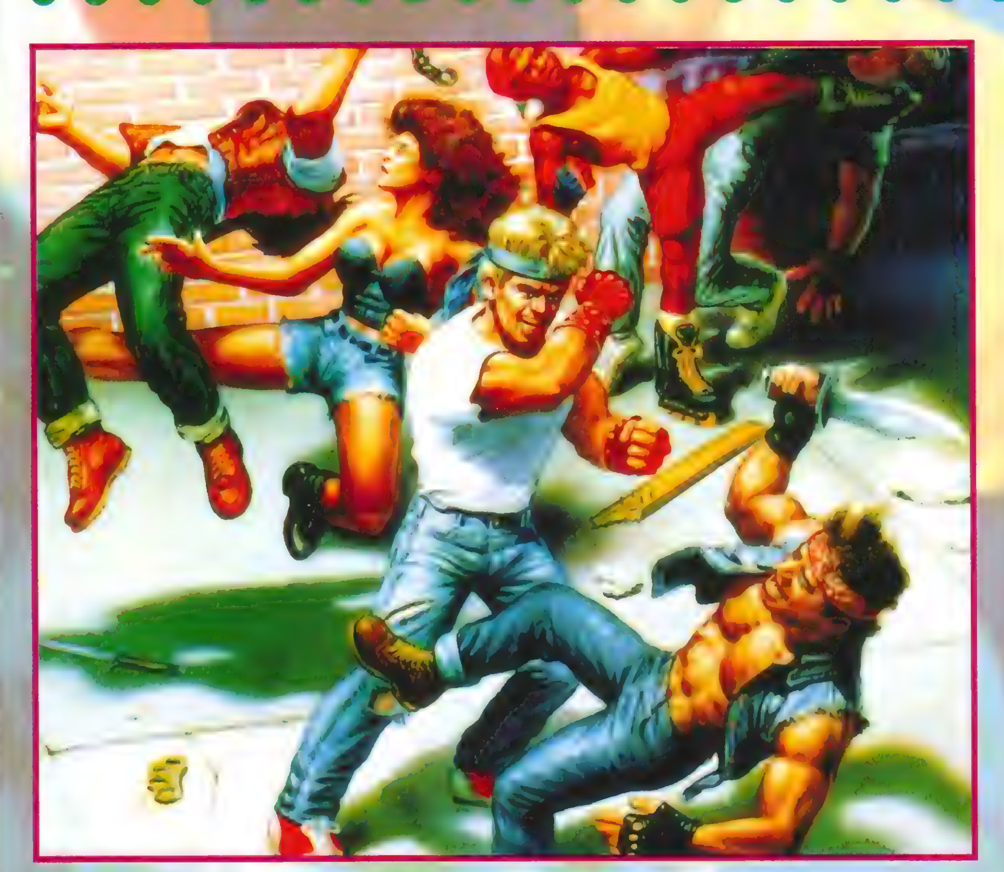




MASTER SYSTEM II



STREETS



Pasarela: STREETS OF RAGE 2
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
NºJugadores: 1 ó 2

VIOLENC

Por fin la esperada versión para Master System ha llegado, algún tiempo después de que el juego de marras, nos hiciese pasar estupendas horas ante nuestro televisor con el cartucho para la Mega Drive.



La acción transcurre meses después de que Mr. X y toda su banda fueran derrotados por los tres amigos policías Adam, Axel y Blaze.
Ahora, resurgiendo de las cenizas, aparece de nuevo el magnate asesino, con un plan que incluso supera su maldad: raptar a Adam para forzar así a sus compañeros a obedecer sus órdenes.
Con lo que no contaba Mr. X era con que el hermano pequeño del policía raptado era un forofo del skate, que no iba a permitir tal hecho.
En un instante avisó a Axel y Blaze, que no dudaron en ayudar a su pequeño amigo. De nuevo tres héroes se habían reunido para acabar con el mal en esta zona, y en especial con el perverso Mr. X.

ACCION EN MINIATURA

El juego está muy bien hecho, hasta el punto de que todas las fases que aparecian en la

OF RAGE 2




movimientos y colorido, tienen que

muy acertadamente.
Streets of Rage 2, es en definitiva, un buen juego para desahogarse después de una tarde de estudio o trabajo intenso.

EL CHIP ANONIMO

A CALLEJERA

versión para Mega Drive han sido también incluidas en ésta, lo cual es de agradecer. Sin embargo, los programadores no han caído en la cuenta de que unos gráficos, además de buenos

tener un tamaño obligatorio, que te permita saber cual es tu personaje y cual es el enemigo, pues en este cartucho todos son minúsculos.
La música es "normalilla", pero acompaña bien al juego, y los efectos de sonido han sido creados





PASARELA

NEO GEO



Pasarela: SPIN MASTER
Consola: NEO GEO
Compañía: SNK
Distribuidor: SISCOMP
Nº Jugadores: 1 ó 2

Un fabuloso tesoro ha sido descubierto en las profundidades de una cueva, allá por las inhóspitas tierras del Amazonas. Dos de los aventureros más famosos del mundo van a lanzarse a su búsqueda, eso sí, por el bien de la ciencia.







Para que los personajes principales encuentren el tesoro, primero habrán de hallar el mapa, que ha sido dividido en seis partes que han sido repartidas por los lugares más peligrosos del mundo, como el ardiente Egipto, con sus pirámides y sus momias. Atenas, en donde te atacarán figuras de piedra vivientes. China, en

Una malvada organización, con ansias de conquistar el mundo, ha ido también a por la enorme cantidad de oro enterrada, para llenar más incluso sus ya repletos bolsillos.
Para dificultar un poco más la labor de los dos protagonistas, han raptado a su hermana, para amenazarles con su muerte si comienzan la aventura.



SPIN MASTER





UNAS MAGIAS DEMOLEDORAS

Estos son algunos de los golpes especiales que estarás en disposición de hacer según las armas que estén en tu poder. Lo que si es cierto es que todos son alucinantes, gráficamente hablando. Estás de acuerdo, ¿no?

donde tendrás que atravesar la Gran Muralla, de cabo a rabo, mientras cuidas de no caerte por las zonas más frágiles, y el mismísimo Amazonas, en el que caníbales y peligrosas alimañas te harán la vida imposible.

Uno de los trozos ha sido escondido en la base aerea de la organización, y por supuesto será el más difícil de conseguir.



ARMAS A TODO TRAPO

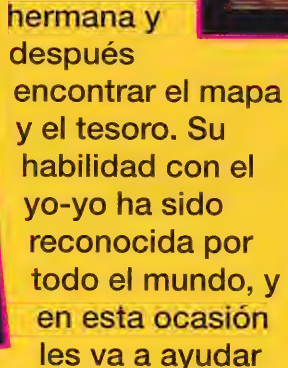
Para defenderte, contarás al principio con un yo-yo, con el que los protagonistas son todos unos maestros, pero además puedes ir encontrando sucesivos artilugios con los que atacar a tus enemigos. Estas armas pueden ir desde un guante de boxeo, hasta una bomba, pasando por shurikens super rápidos,



EL MAESTRO DEL YO-YO

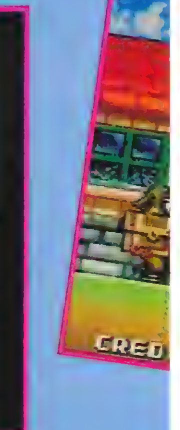
LOS PROTAGONISTAS





Estos son los dos aventureros protagonistas que se enfrentarán a la malvada organización, para rescatar a su hermana y después encontrar el mapa y el tesoro. Su habilidad con el yo-yo ha sido reconocida por todo el mundo, y en esta ocasión les va a ayudar más de una vez. Escojas a el que escojas, disfrutarás enormemente con sus peripecias a lo largo de este frenético arcade.









estalactitas y bolas ígneas que achicharrarán todo lo que se cruce en su camino. Además, dejando apretado el botón de golpe, podrás aumentar la potencia del impacto, y en consecuencia el daño realizado. Existe también un botón de magia, con el que puedes acabar con todos los enemigos de la pantalla, y que por supuesto, también cambia en virtud del arma que tengas en tu poder.



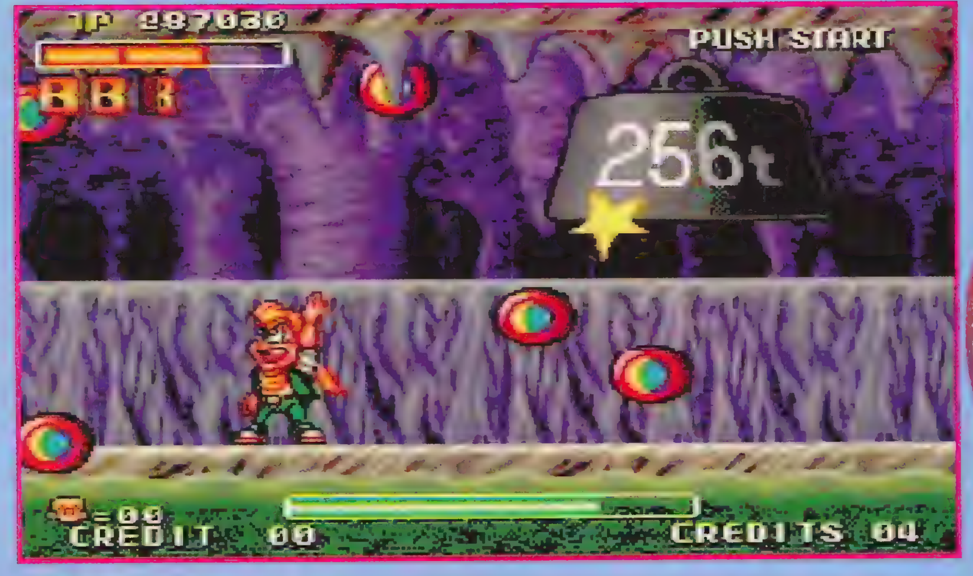


EL PLATAFORMAS POR EXCELENCIA

La opción de dos jugadores simultáneos es, sin duda, la más atractiva que reune este nuevo juego de plataformas, que por si fuera poco posee una inmejorable calidad gráfica y musical, pues tanto los movimientos de todos los personajes del juego, como los efectos sonoros y digitalizaciones son fantásticas.

Spinmaster es un cartucho que "alucinará" hasta a los más escépticos en lo que a este tipo de juegos se refiere.

● ● ● CARLOS F. MATEOS



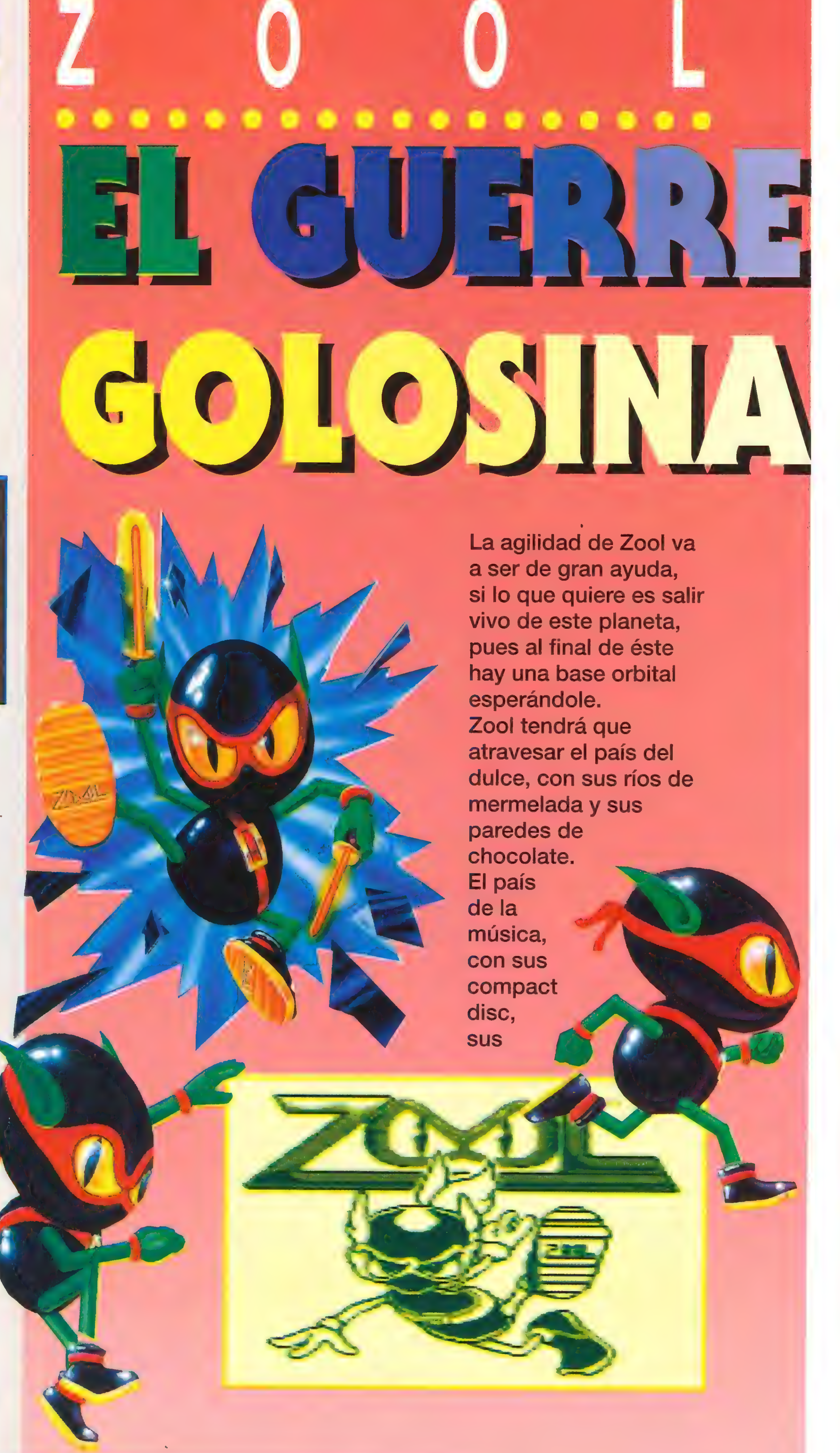


GAME BOY

ZOOL
EL GUERRERO GOLOSINA

Pasarela: ZOOL
Consola: GAME BOY
Compañía: GREMLIN
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1

La nave espacial de Zool ha sufrido una avería, lo que ha obligado a nuestro amigo a aterrizar en un planeta cuyo suelo es de bizcocho, y las columnas son bastones de caramelo...



La agilidad de Zool va a ser de gran ayuda, si lo que quiere es salir vivo de este planeta, pues al final de éste hay una base orbital esperándole.
Zool tendrá que atravesar el país del dulce, con sus ríos de mermelada y sus paredes de chocolate.
El país de la música, con sus compact disc, sus



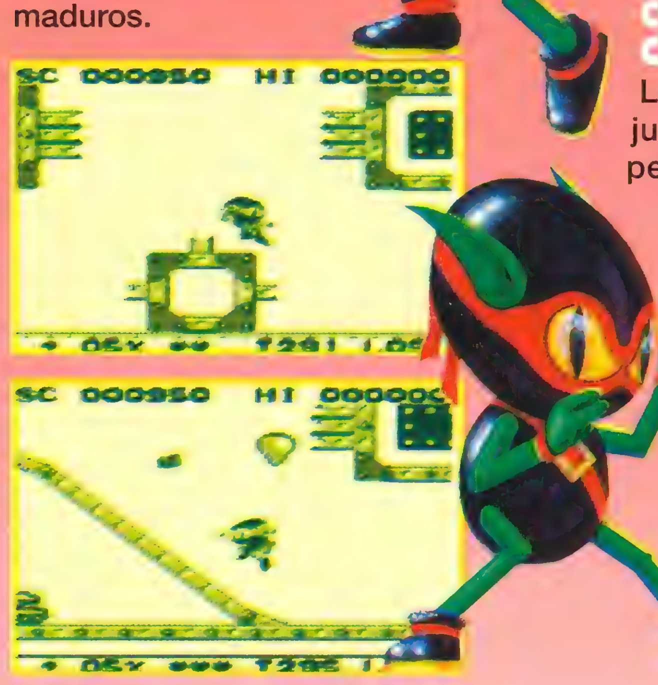


RO DE LAS
S



pianos y sus giradiscos en constante funcionamiento. El mundo de las hortalizas, en el que será atacado por judías volantes, guisantes a propulsión y tomates maduros.

Al final de cada uno de estos niveles, tendrá que pelear con unos personajes que necesitarán un mayor número de impactos certeros.



COMETE ESE CARAMELO

Los gráficos del juego no han perdido ni siquiera un ápice de calidad respecto de las otras versiones. Incluso los movimientos y la velocidad siguen siendo igual de trepidantes e incontrolables en las primeras partidas, aunque esto no se le puede echar en cara, pues si algo es necesario en un juego es rapidez, y a éste no le falta.
Si te crees de esos que pueden con todo, consigue este juego y verás que no todo son facilidades.

EL CHIP ANONIMO



GAME BOY



INDIANA JONES



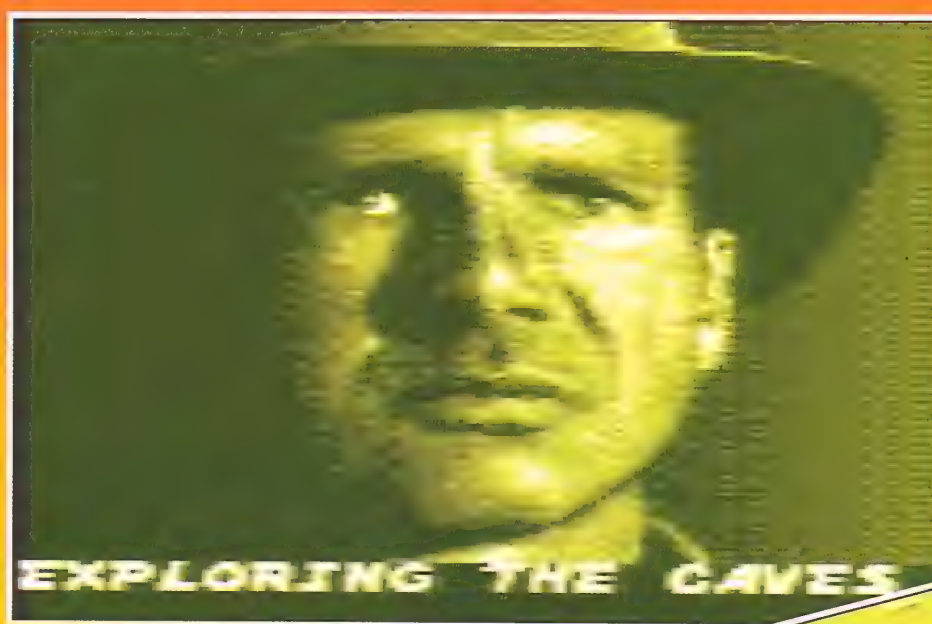


Pasarela: INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
Consola: GAME BOY
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

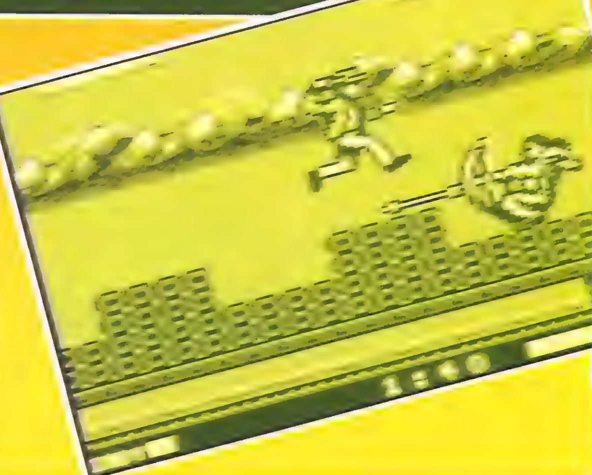
Basado en la fantástica película dirigida por Steven Spielberg, llega este juego a la Game Boy para que disfrutes con las peripecias del más famoso aventurero de la historia. Su nombre, Indiana Jones.



El juego sigue fielmente el transcurso de la película, estando dividido en varias fases diferentes, entre las que podremos encontrar la cueva, en la que está la Cruz Sagrada del Caballero, el tren del circo, en el

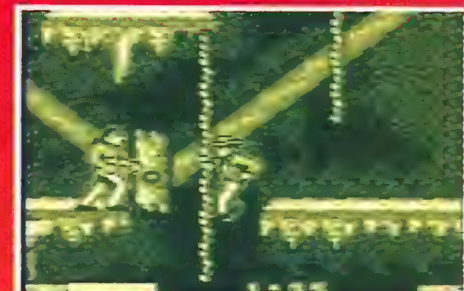






Y LA ULTIMA CRUZADA







CON EL LATIGO EN RISTRE

que tendrás que escapar de los bandidos, el dirigible, donde te enfrentarás a los nazis, que quieren pararte los pies a toda costa, y la cueva, donde habita el inmortal Caballero del Santo Grial, que a su vez será dividida en las tres pruebas que salen en la película.

A POR EL CALIZ SAGRADO

El juego ha sido realizado como cualquier otro arcade de plataformas, lo único que varía si acaso, es que en cada fase te encargarán una misión, como puede ser encontrar un crucifijo sagrado, o el diario de tu padre, o en la última fase el mismísimo Santo Grial, pero por lo demás es idéntico. Los gráficos, aunque parezcan un tanto simples en su realización, están repletos de buenos movimientos, lo que les da un poco más de vida.

Para finalizar, sólo nos resta decirte que si eres uno de esos jugones a los que el nivel de dificultad no les asusta en absoluto y se divierten fácilmente, éste es su juego.

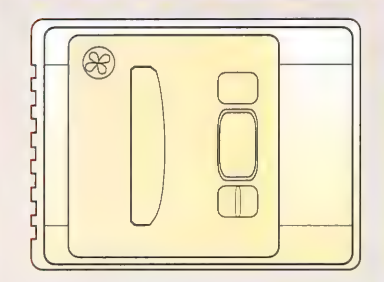
  EL CHIP ANONIMO







SUPER NINTENDO



Pasarela:
TIME TRAX
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: THQ
Distribuidor:
DRO SOFT
N. Jugadores: 1

TIME TRAX

EL AM











Una prestigiosa organización que lucha incansablemente contra el crimen ha conseguido su último logro. Hace tiempo reclutaron como agente al mejor deportista de toda la historia, el cual estuvo seis meses internado en un laboratorio, donde iba a ser convertido en el individuo más prodigioso de toda la humanidad.

Una vez informado de la peligrosa misión que le esperaba, y que consistía en acabar con todo un grupo criminal, capitaneado por un genio en electrónica, capaz de crear los más monstruosos ingenios cibernéticos, se dirigió a la sala de armamento y defensa. Una vez allí le proporcionaron un potentísimo blindaje de titanio, lo que le ofrecería una enorme protección a los impactos enemigos, una pistola que lanzaba unos haces de luz concentrada que producían una descarga de 10.000

CON LICENCIA PARA PARAR EL TIEMPO



Esta es la "facha" de tu personaje. Como puedes ver, ha sido creado al estilo de un James Bond cualquiera, con la única diferencia que este es americano en vez de británico. Por lo demás...



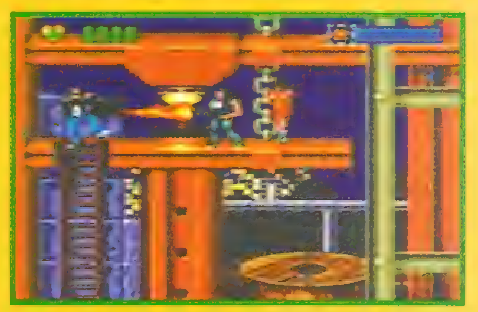




IO DEL TIEMPO





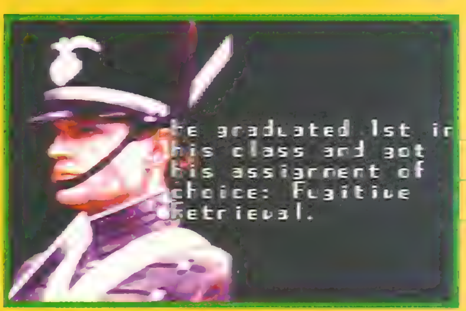


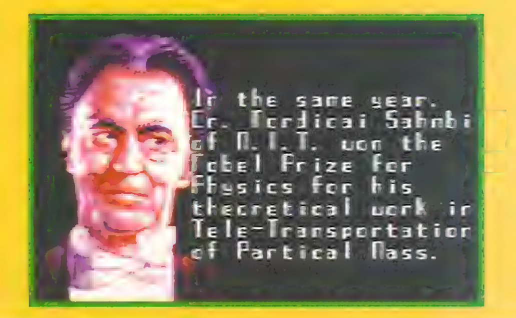
voltios, y lo último en bioelectrónica: un reloj-pulsera capaz de realentizar el espacio-tiempo en un radio de 20 metros alrededor de quien lo usa. Esto le iba a ayudar más de una vez, pues aunque las personas y cosas adyacentes iban a ser casi frenadas en el tiempo, su velocidad iba a ser la misma, lo que le permitiría asestar muchos más golpes o disparos seguidos a un adversario.
Ya sólo quedaba ser trasladado al punto de inicio, y lo demás correría por su cuenta. Una pequeña radio instalada en su armadura le iba a permitir el mantenerse en contacto contínuo con la base, donde le darían el paradero de todos los jefes criminales.

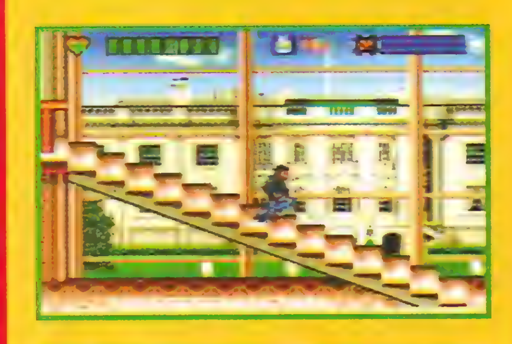
ACCION TOTAL

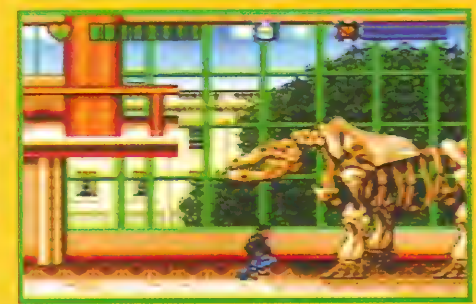
Las pesquisas empezaron en una fábrica abandonada, donde rateros y secuaces de la banda que se habían instalado allí, te atacarían hasta la muerte. Unas torretas con cañones láser y un francotirador del que sólo podrías ver su objetivo iban a ser tus otros enemigos.
Al final darías con uno de los poderosos comandantes de la organización asesina.
Su rapidez era asombrosa y la fuerza de sus golpes espectacular, además era inmune a mis disparos, lo cual me obligó a acabar con él a fuerza de golpes.
Una vez acabe con este engendro, conseguí información sobre el paradero del laboratorio donde

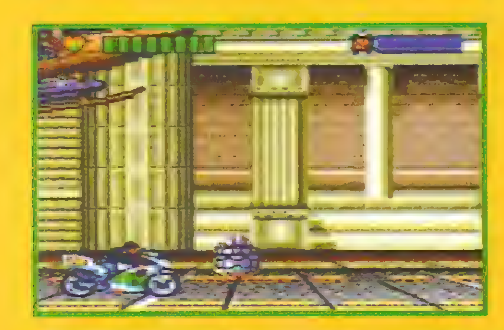






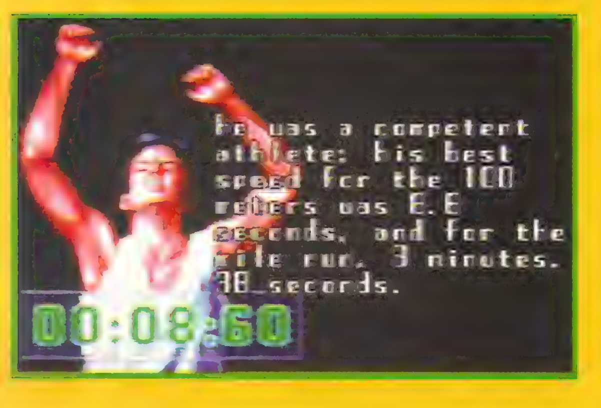






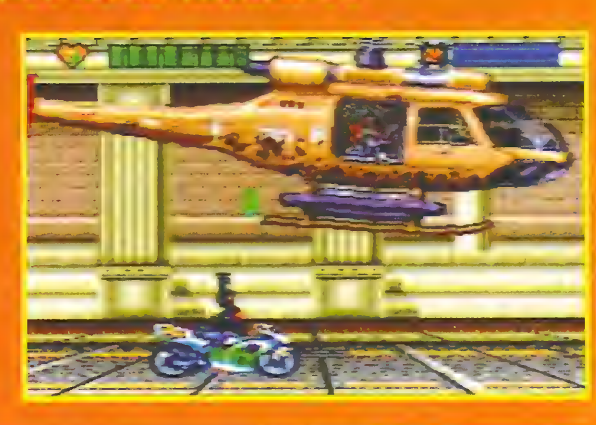






UNA DE JEFES VARIADOS

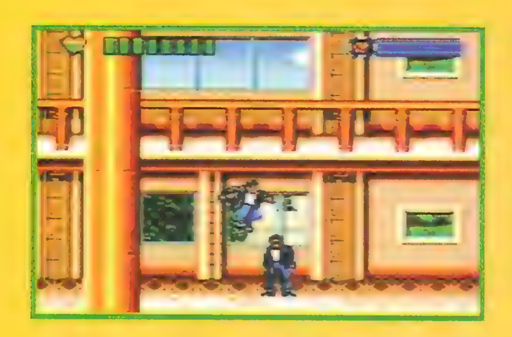
Así de variopintos van a ser los enemigos de final de fase que nos encontraremos. Desde un calvo a 100 km./h, hasta un robot del siglo XXV.

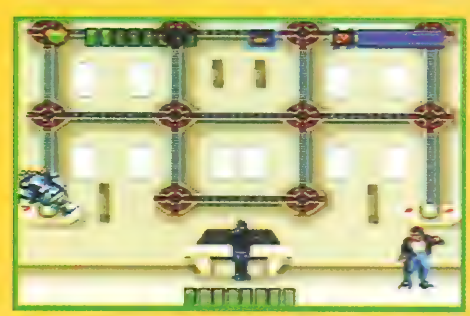






construían los monstruos cibernéticos. Su destrucción habría sido sencilla, de no ser por el enorme cañon móvil que me esperaba al final.
Las instrucciones de mi base me condujeron a la mansión, morada del jefe supremo, pero lo que me encontré fueron robots vigía y soldados de asalto.
Por último, un viaje a la selva amazónica me desveló el verdadero escondite del malvado científico. Un par de disparos y una buena dosis de









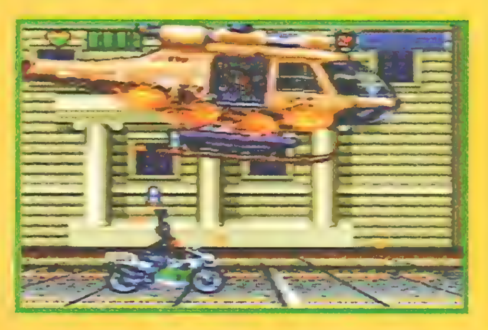
agilidad fueron lo único necesario para devolver la paz al mundo.

PLATAFORMAS Y MAS PLATAFORMAS

Otro juego de esos de la vieja escuela hace acto de aparición en nuestras videoconsola, eso si, con un argumento mucho más rico y unas fases de transición entre un nivel y otro realmente buenas.
Los gráficos, sin ser nada del otro mundo, cumplen perfectamente su función, al igual que la música, que aunque a la larga se te hace un tanto repetitiva, es de buena calidad.
Si te apetece divertirte con un buen arcade de plataformas, juega a este Time Trax.

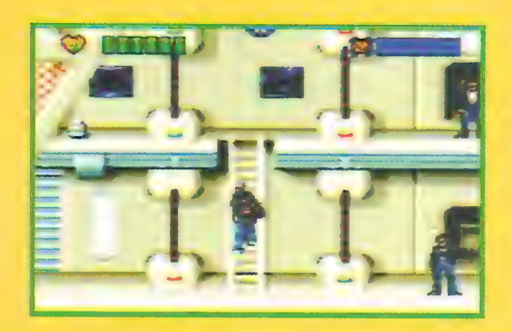


CARLOS F. MATEOS

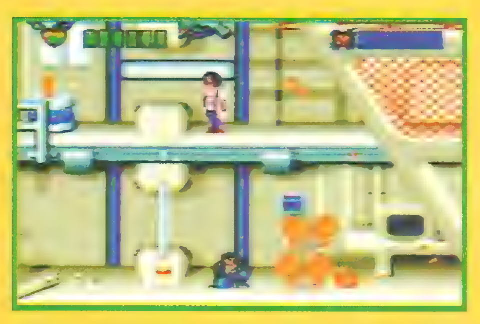


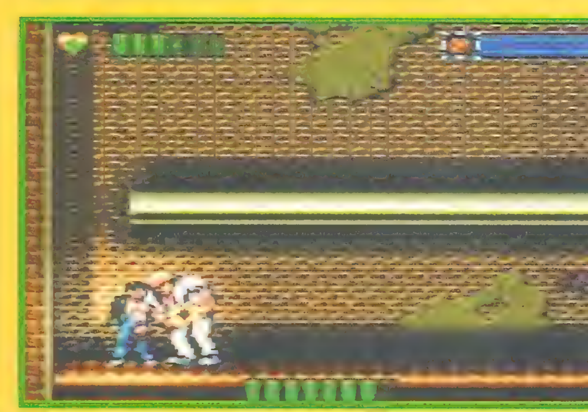










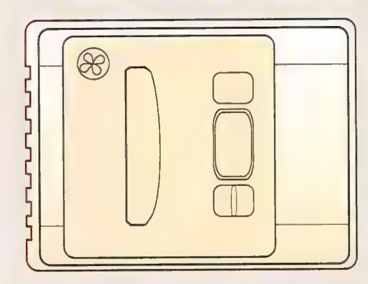


ITEMS, AYUDAS Y OTRAS ZARANDAJAS

Las letras que irás encontrando a lo largo del mapeado servirán para completar dos palabras que aparecen en la pantalla de status. Las palabras son Extra, que te dará una vida adicional, y Selma, que te dará la oportunidad de grabar la partida en el punto en el que perdiste la última vida. Genial, ¿no?



SUPER NINTENDO



Pasarela:
SUPER TROLLS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: GAMETEK
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1

La tristeza se ha apoderado del mundo, y sólo los simpáticos Trolls tienen la capacidad de salvarnos, gracias a su alegría y sempiterna ilusión de vivir. ¿Les ayudarás en su cometido?













A lo largo de numerosas fases, tu cometido será colorear todas las plataformas y superficies que aparezcan en la



COLO





pantalla. Para ello tendrás que caminar sobre los suelos, y así, el triste gris que antes lo poblaba se transformará en cualquier color chillón y lleno de alegría.
Los Trolls comienzan la aventura en su habitación del mundo de los sueños, y uno a uno irán pasando al universo de la realidad, donde empezarán la acción.
Tienes un total de cuatro

SUPER TROLLS

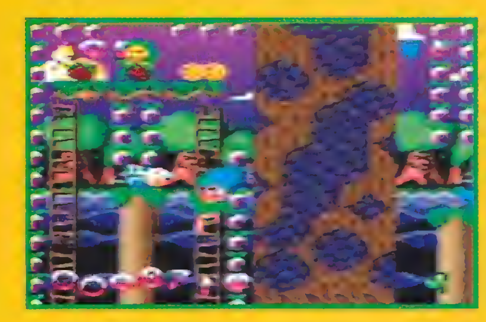





REA ESTE MUNDO









oportunidades, que son los Trolls de los que podrás disponer en cada partida.
Para defenderte tienes un cargamento de pasteles, con los que envolverás a tus enemigos para más tarde comértelos, lo que incrementará tu vida y tu puntuación.
Por si esto fuera poco, tienes una magia que podrás utilizar, eso si, muy pocas veces, y con la que te convertirás en un torbellino que podrá moverse con toda libertad por la pantalla, si miedo a ser golpeado, ya que es inmune.

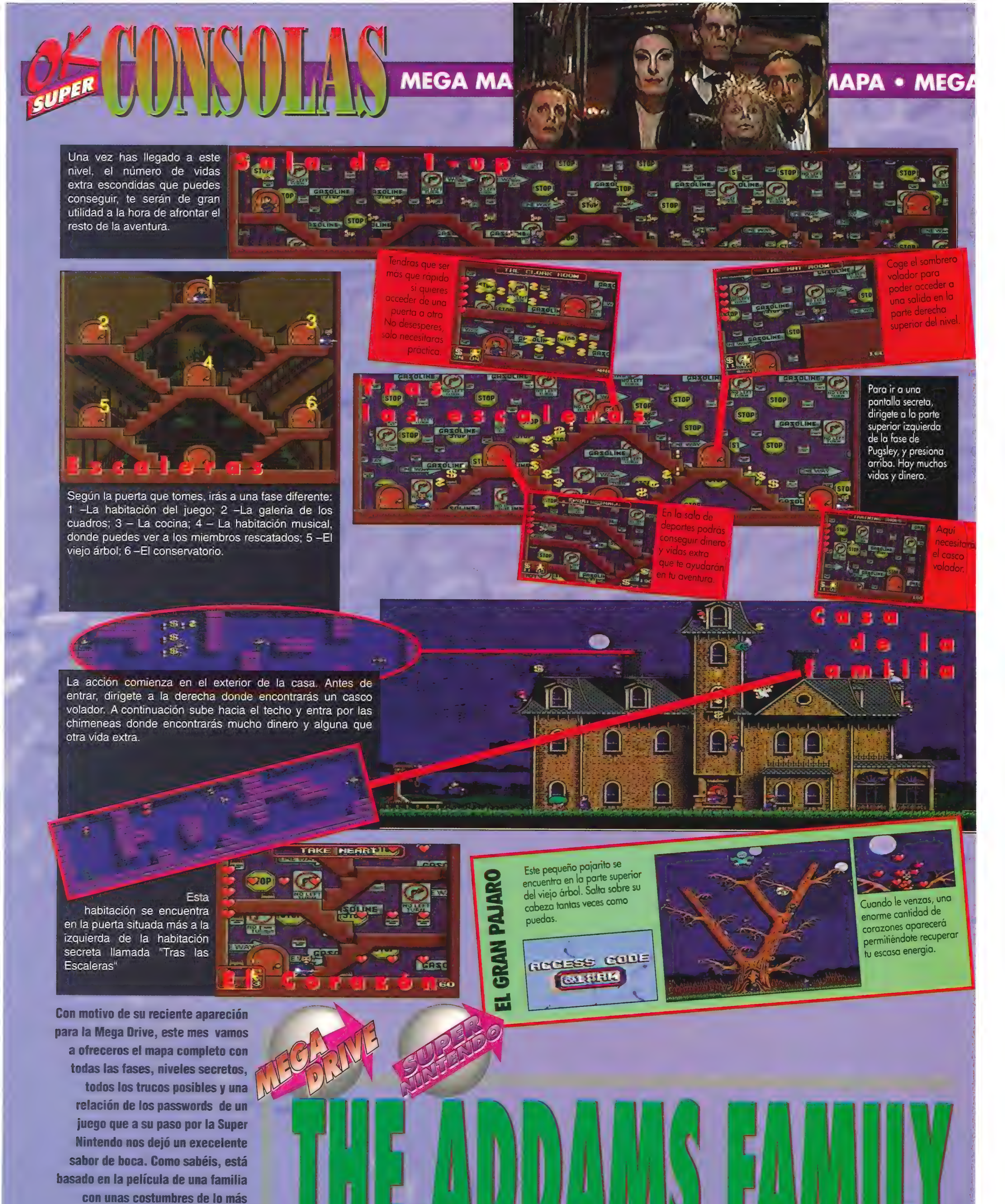
FANTASIA EN COLORES

Los gráficos de este juego son de lo más simpático, y su desmesurada cantidad de colorido los hacen más vistosos aún.
Si de pequeño te gustaban los cuadernos para colorear, esta es tu oportunidad de recordar aquellos tiempos, gracias a este Super Trolls.

● ● ● EL CHIP ANONIMO

VALORACION

JUGABILIDAD	MOVIMIENTOS	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	TOTAL
73	75	77	86	86	79



THE ADDAMS FAMILY

MEGA DRIVE · SUPER NINTENDO

Con motivo de su reciente aparición para la Mega Drive, este mes vamos a ofreceros el mapa completo con todas las fases, niveles secretos, todos los trucos posibles y una relación de los passwords de un juego que a su paso por la Super Nintendo nos dejó un execelente sabor de boca. Como sabéis, está basado en la película de una familia con unas costumbres de lo más peculiares: La Familia Addams.

Casa de la familia

La acción comienza en el exterior de la casa. Antes de entrar, dirígete a la derecha donde encontrarás un casco volador. A continuación sube hacia el techo y entra por las chimeneas donde encontrarás mucho dinero y alguna que otra vida extra.

Escaleras

Según la puerta que tomes, irás a una fase diferente: 1 –La habitación del juego; 2 –La galería de los cuadros; 3 – La cocina; 4 – La habitación musical, donde puedes ver a los miembros rescatados; 5 –El viejo árbol; 6 –El conservatorio.

Sala de 1-up

Una vez has llegado a este nivel, el número de vidas extra escondidas que puedes conseguir, te serán de gran utilidad a la hora de afrontar el resto de la aventura.

Tras las escaleras

Para ir a una pantalla secreta, dirígete a la parte superior izquierda de la fase de Pugsley, y presiona arriba. Hay muchas vidas y dinero.

Tendras que ser mas que rapido si quieres acceder de una puerta a otra. No desesperes, solo necesitaras practica.

Coge el sombrero volador para poder acceder a una salida en la parte derecha superior del nivel.

En la sala de deportes podrás conseguir dinero y vidas extra que te ayudarán en tu aventura.

Aquí necesitarás el casco volador.

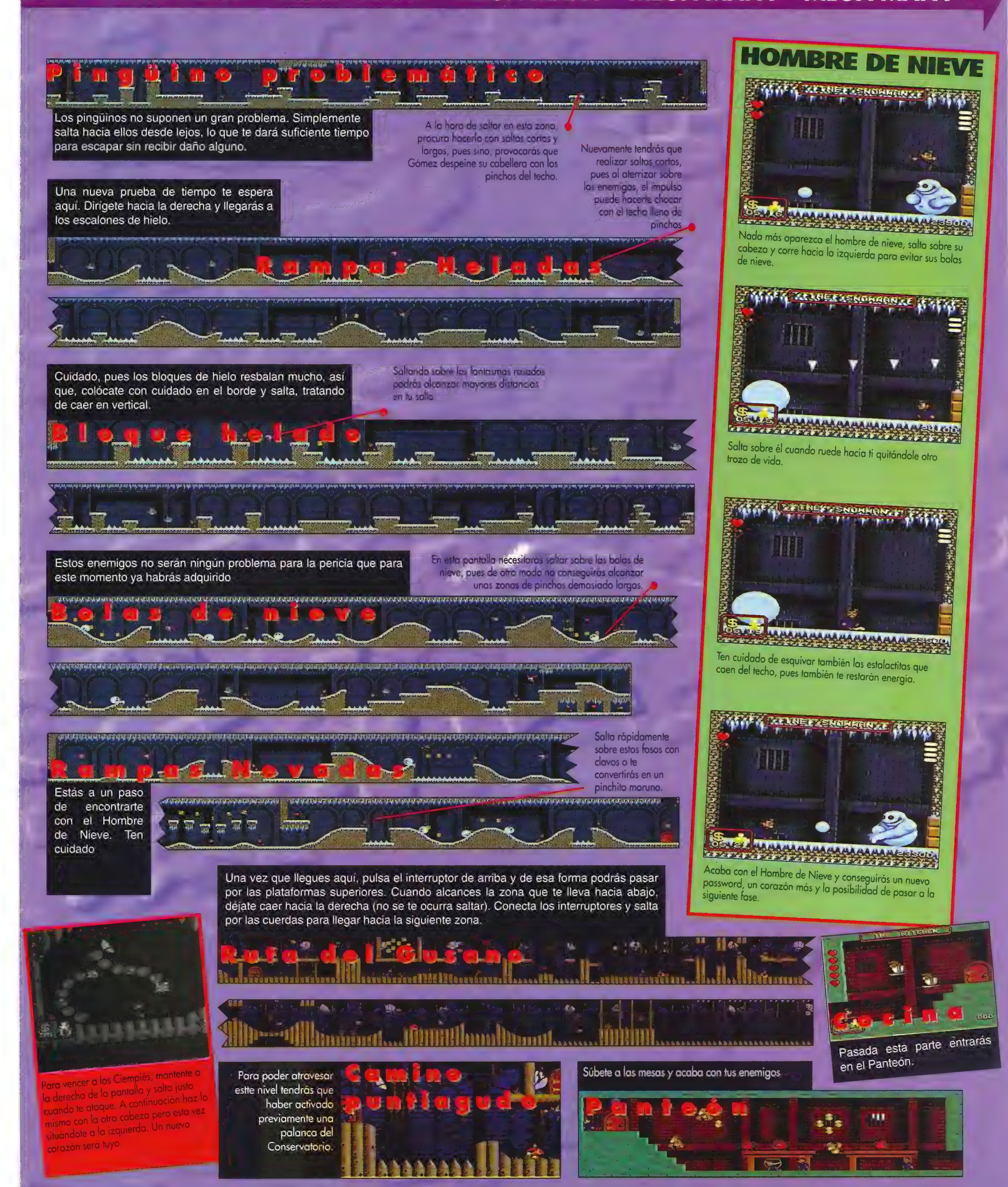
El Corazón

Esta habitación se encuentra en la puerta situada más a la izquierda de la habitación secreta llamada "Tras las Escaleras"

EL GRAN PAJARO

Este pequeño pajarito se encuentra en la parte superior del viejo árbol. Salta sobre su cabeza tantas veces como puedas.

Cuando le venzas, una enorme cantidad de corazones aparecerá permitiéndote recuperar tu escasa energía.



Pingüino problemático

Los pingüinos no suponen un gran problema. Simplemente salta hacia ellos desde lejos, lo que te dará suficiente tiempo para escapar sin recibir daño alguno.

A la hora de saltar en esta zona, procura hacerlo con saltos cortos y largos, pues sino, provocarás que Gómez despeine su cabellera con los pinchos del techo.

Nuevamente tendrás que realizar saltos cortos, pues al aterrizar sobre los enemigos, el impulso puede hacerte chocar con el techo lleno de pinchos

Una nueva prueba de tiempo te espera aquí. Dirígete hacia la derecha y llegarás a los escalones de hielo.

Rampas Heladas

Cuidado, pues los bloques de hielo resbalan mucho, así que, colócate con cuidado en el borde y salta, tratando de caer en vertical.

Saltando sobre los fantasmas rosados podrás alcanzar mayores distancias en tu salto.

Bloque helado

Estos enemigos no serán ningún problema para la pericia que para este momento ya habrás adquirido

En esta pantalla necesitarás saltar sobre las bolas de nieve, pues de otro modo no conseguirás alcanzar unas zonas de pinchos demasiado largas.

Bolas de nieve

Rampas Nevadas

Salta rápidamente sobre estos fosos con clavos o te convertirás en un pinchito moruno.

Estás a un paso de encontrarte con el Hombre de Nieve. Ten cuidado

Una vez que llegues aquí, pulsa el interruptor de arriba y de esa forma podrás pasar por las plataformas superiores. Cuando alcances la zona que te lleva hacia abajo, déjate caer hacia la derecha (no se te ocurra saltar). Conecta los interruptores y salta por las cuerdas para llegar hacia la siguiente zona.

Ruta del Gusano

Para vencer a los Ciempiés, móntente a la derecha de la pantalla y salta justo cuando te ataque. A continuación haz lo mismo con la otra cabeza pero esta vez situándote a la izquierda. Un nuevo corazón será tuyo.

Camino puntiagudo

Para poder atravesar estte nivel tendrás que haber activado previamente una palanca del Conservatorio.

Cocina

Pasada esta parte entrarás en el Panteón.

Panteón

Súbete a las mesas y acaba con tus enemigos

HOMBRE DE NIEVE

Nada más aparezca el hombre de nieve, salta sobre su cabeza y corre hacia la izquierda para evitar sus bolas de nieve.

Salta sobre él cuando ruede hacia ti quitándole otro trozo de vida.

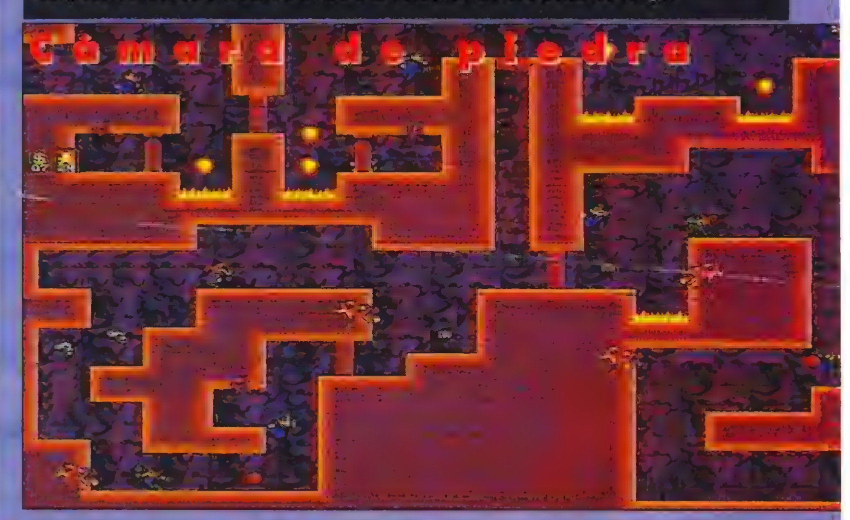
Ten cuidado de esquivar también las estalactitas que caen del techo, pues también te restarán energía.

Acaba con el Hombre de Nieve y conseguirás un nuevo password, un corazón más y la posibilidad de pasar a la siguiente fase.





La cámara de piedra se encuentra justamente a la izquierda de la Antesala. Básicamente, debes avanzar por la habitación, pulsando todos y cada uno de los interruptores para que desaparezcan las paredes que impiden el paso. El interruptor del pozo central se encuentra arriba a la derecha tras dos bolas de fuego.



La Antesala, la última frontera, pondrá tus reflejos a prueba. Olvida todo aquello que te haga perder tiempo; en este nivel tendrás que ser muy rápido para esquivar todas las trampas y peligros que encierra. Si supers este nivel, te encontrarás cara a cara con el malvado e infame Ghastly Goblin.

Antesala

Este nivel, como muchos otros, ofrece pocos obstaculos reales. Como de costumbre, salta sobre los enemigos, y esquiva las estrallas que caen del cielo. La paciencia es la clave para superar este nivel. Pulsa el interruptor que hay debajo de la espada para abrir el muro, el cual conduce a la siguiente sección, donde saltando y saltando alcanzaremos otra zona.

Estas bolas de fuego saltan en intervalos regulares de tiempo, por lo que son fáciles de esquivar. Lo mejor, es esperar a que se encuentren a la mitad de su caída.

Espera cerca de los pinchos, y justo cuando estos se encuentren en el punto más alto, podrás pasar por debajo de elos, para así alcanzar el interruptor del pasillo de abajo, el cual es necesario pulsar para poder avanzar en la aventura.

Sala de los arcos

El mayor problema consiste en los saltos controlados a realizar por todo elnivel, Si no se pone un poco de cuidado en el empeño, nuestras escasas vidas caerán a velocidad de vértigo. Para el rsto de la fase, sigue simplemente los consejos dados para la cámara de piedra.

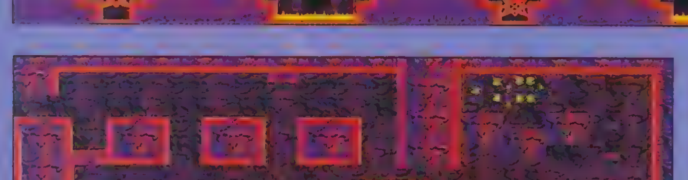
Debes correr como alma que lleva el diablo, si quieres alcanzar la zona de seguridad donde saltar por encima de la bola. No es aconsejable destruir la bola, ya que es muy arriesgado.



El nivel de los escalones de piedra no te causará excesivos problemasEl problema principal es la ingente cantidad de pinchos que aparecen. Además, unos extraños peces lanzaran bolas de fuego contra nuestro pobre protagonista. También debes esquivar los agujeros con lava y correr para esquivar los bloques de piedra.

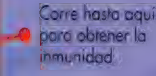
Necesitas ser muy rápido para sobrepasar esta estrella de pinchos. El momento justo es cuando la barrera de pinchos desciende, situandose en la zona inferior antes de que alcance la zona inferior.

Escalones de piedra

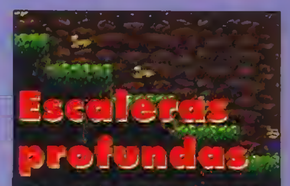




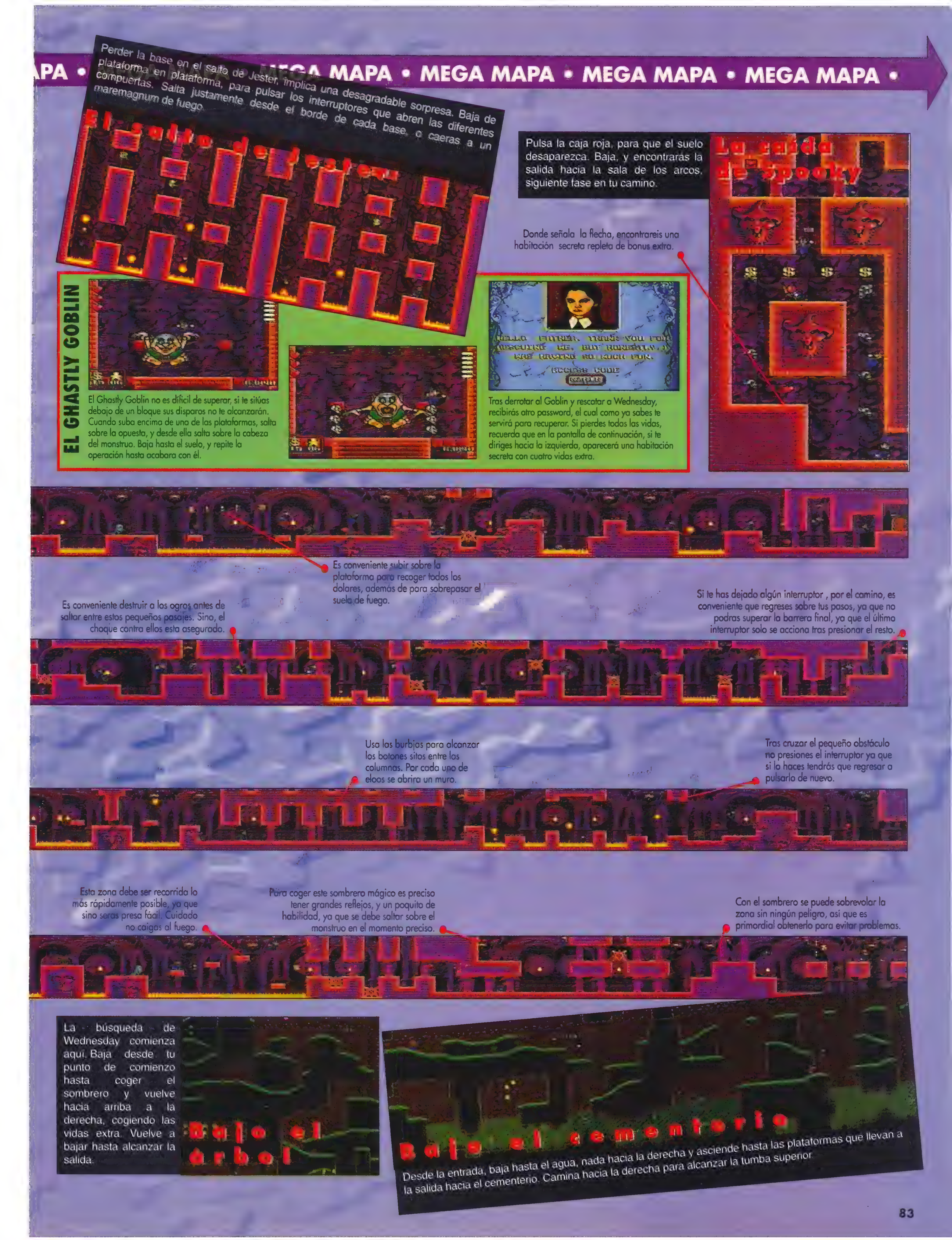
Cuando alcances esta zona, desciende por el pasaje y deslizate hacia la derecha para recoger las monedas.



Corre hasta aquí para obtener la inmunidad.



En la salida inferior izquierda encontrarás estas preciosas vidas extra a tu completa disposición.



El salto de Jester

Perder la base en el salto de Jester, implica una desagradable sorpresa. Baja de plataforma en plataforma, para pulsar los interruptores que abren las diferentes compuertas. Salta justamente desde el borde de cada base, o caeras a un maremagnum de fuego.

La caída de Spooky

Pulsa la caja roja, para que el suelo desaparezca. Baja, y encontrarás la salida hacia la sala de los arcos, siguiente fase en tu camino.

Donde señala la flecha, encontrareis una habitación secreta repleta de bonus extra.

EL GHASTLY GOBLIN

El Ghastly Goblin no es difícil de superar, si te sitúas debajo de un bloque sus disparos no te alcanzarán. Cuando suba encima de una de las plataformas, salta sobre la opuesta, y desde ella salta sobre la cabeza del monstruo. Baja hasta el suelo, y repite la operación hasta acabara con él.

Tras derrotar al Goblin y rescatar a Wednesday, recibirás otro password, el cual como ya sabes te servirá para recuperar. Si pierdes todas las vidas, recuerda que en la pantalla de continuación, si te diriges hacia la izquierda, aparecerá una habitación secreta con cuatro vidas extra.

Es conveniente subir sobre la plataforma para recoger todos los dolares, además de para sobrepasar el suelo de fuego.

Es conveniente destruir a los ogros antes de saltar entre estos pequeños pasajes. Sino, el choque contra ellos esta asegurado.

Si te has dejado algún interruptor , por el camino, es conveniente que regreses sobre tus pasos, ya que no podras superar la barrera final, ya que el último interruptor solo se acciona tras presionar el resto.

Usa los burbjas para alcanzar los botones sitos entre las columnas. Por cada uno de eloos se abrira un muro.

Tras cruzar el pequeño obstáculo no presiones el interruptor ya que si lo haces tendrás que regresar a pulsarlo de nuevo.

Esta zona debe ser recorrida lo más rápidamente posible, ya que sino seras presa fácil. Cuidado no caigas al fuego.

Para coger este sombrero mágico es preciso tener grandes reflejos, y un poquito de habilidad, ya que se debe saltar sobre el monstruo en el momento preciso.

Con el sombrero se puede sobrevolar la zona sin ningún peligro, así que es primordial obtenerlo para evitar problemas.

Bajo el árbol

La búsqueda de Wednesday comienza aquí. Baja desde tu punto de comienzo hasta coger el sombrero y vuelve hacia arriba a la derecha, cogiendo las vidas extra. Vuelve a bajar hasta alcanzar la salida.

Bajo el cementerio

Desde la entrada, baja hasta el agua, nada hacia la derecha y asciende hasta las plataformas que llevan a la salida hacia el cementerio. Camina hacia la derecha para alcanzar la tumba superior.



Este nivel no te dará muchos problemas. Sobre todo ten cuidado con las guillotinas que caen cuando menos te lo esperas y las bolas de fuego que atraviesan la pantalla en círculos.

Las guillotinas caen de forma regular, así que apréndete la rutina de movimiento para después pasar por debajo de ellas sin peligro.

Casa de juegos



No entres por la puerta, sino que súbete encima de ella y pulsa arriba para entrar en una pantalla secreta.

Este es el último nivel antes de encontrar a Pugsley. Muchos pinchos en el suelo serán tus mayores peligros. Prepárate para encontrarte con el científico loco.

Cuando veas una bomba espera a que explote para continuar tu camino.

Cuando cruces los pinchos, cuidado con el cañon, no sea que te lleves una mala sorpresa.

Los juguetes



Es posible saltar sobre los pendulos, sin problemas, si se hace a través de las cadenas, ya que estas no te causarán ningún daño.

Otra habitación secreta repleta de dinero. Para alcanzarla sube encimo de la puerta.

El pasillo es una antigua sala de tortura, repleta de trampas y peligros, siendo sus enemigos difíciles de esquivar. Además, el suelo de pinchos no te permite avanzar, y debes utilizar las plataformas móviles para alcanzar la salida.

Si aterrizas justo en el borde, la plataforma no se activará. Destruye primero a tus enemigos, para despúes avanzar sin compicaciones.

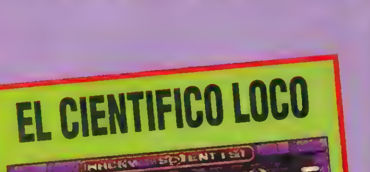
El Pasillo



Salta de un cañon a otro en el pasillo para alcanzar la salida. esta habitación oculta otra de las puertas secretas, que conducen a las habitaciones repletas de monedas.

Cuando llegues aquí, salta encima de la puerta derecha, para alcanzar los objetos situados sobre la pared superior de la sala (encontrarás una abertura al efecto). Sal por la puerta derecha.





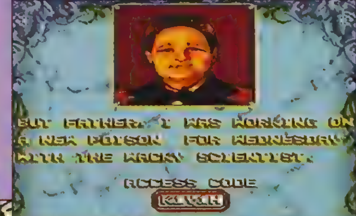
EL CIENTIFICO LOCO

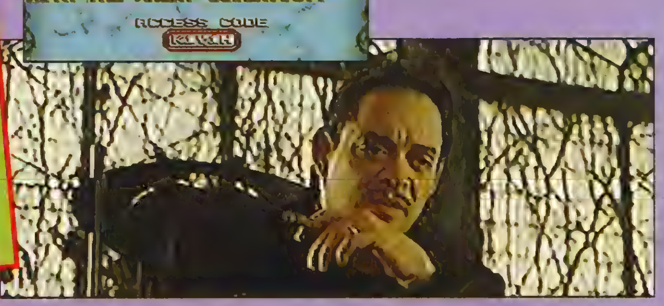


La mejor posición esta en la plataforma superior derecha. Salta sobre la cabeza del científico cuando las bolas esten debajo de él.



Otra posibilidad es saltar sobre él cuando lanza las bolas, teniendo siempre en cuenta, que cada vez lo hace hacia una posición distinta, pero previsible.







Esta es la Torre del juego, y es accesible desde dos posiviones diferentes. Goméz puede alcanzarlo siguiendo la ruta original, o desde las puertas ocultas. Según la elección aparecerá en la zona superior o inferior de la torre. La inferior, como podeis comprobar en el mapa, esta llena de monedas.



EL DRAGON DE FUEGO

Para rescatar a la abuela, la mejor posición es situarse en la mitad de la plataforma derecha.

Salta sobre la cabeza del bicho y regresa inmediatamente a tu posición inicial.



Cuidado con las bolas de fuebo que lanza al salir de los pozos de lava. Un simple salto bastará.

Todo lo que necesitas es ir bajando, pulsando los interruptores que despejan el camino.

Fogón

No saltes sobre los enemigos, o te achicharrarás.

Con mucho cuidado de no tocar al monstruo de fuego, pulsa uno de los interruptores para alcanzar la zona inferior.

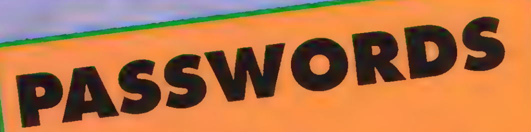
La jarra se encuentra al lado del interruptor de la cocina de la abuela.



Para alcanzar esta habitación, sube a la zona superior derecha del horno.



PASSWORDS



11111 – 100 vidas
B&1&B – 80 vidas, 5 corazones
71117 – 100 vidas, 3 corazones
W111W – 100 vidas, 4 corazones
21112 – 100 vidas, 5 corazones



Salta de cocina en cocina para evitar problemas mayores al encontrarte cara a cara con los enemigos.



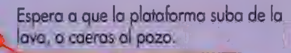
Para poder salir de la habitación debes pulsar los interruptores que abren el camino. Además, encontrarás dos habitaciones secretas. Busca con cuidado y las encontrarás.

El problema principal consiste en esquivar las bolas de fuego que suben y bajan, lo que por otra parte no es muy complicado. Atraviesa el grill, para alcanzar la olla express.

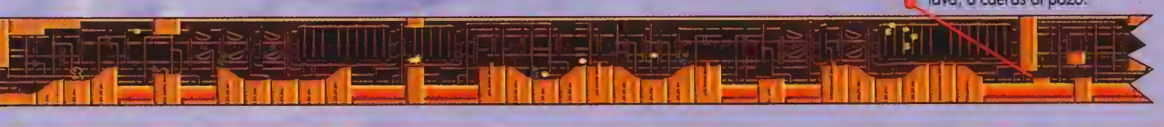
Apaga el primer interruptor, pero no el segundo. Si te equivocas tendrás que regresar hasta esta posición.



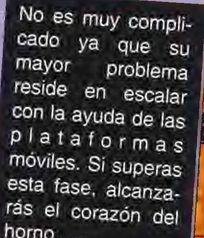
Cuidado con las bolas de fuego. Debes pasar por debajo de ellas, cuando esten en la zona superior.



Espera a que la plataforma suba de la lava, o caeras al pozo.



No es muy complicado ya que su mayor problema reside en escalar con la ayuda de las plataformas móviles. Si superas esta fase, alcanzarás el corazón del horno.



¡Que pena que estas fases sean tan repetitivas! En esta encontrarás lo que esperabas, es decir, más de lo mismo. Salta de plataforma en plataforma para alcanzar la salida. y enfrentarte al dragón de fuego.

El horno es un largo pasillo caliente. No puedes tocar a los enemigos para destruirlos, ya que te freirías, o sea que debes esquivarlos saltando por encima de ellos.

Horno



Al final del nivel, deja los interruptores en "ON", y salta dentro del muro tras los bloques.

Para recoger el corazón, atraviesa el muro por el pasadizo de la derecha del mismo.



Si hasta ahora has seguido al pie de la letra nuestras instrucciones, este nivel sera pan comido para ti.

Aunque tengas la invencibilidad, es conveniente atravesar esta fase con la ayuda de los sombreros que encontrarás al efecto por el camino.

Vuela, vuela, vuela

La sala de los relojes es un peligrosos lugar, ya que los pendulos que cuelgan de las máquinas de tiempo, están situadas en lugares comprometidos.

Pulsa los interruptores para que aparezcan bloques que tapen los pozos.

Agachate para esquivar el pendulo, y cuando pase ac rápidamente para

Sala de los relojes

Aunque los retratos aparecian en el resto de fases, parece que esta habitacion esta dedicada por entero a ellos. Ve derecho hacia la armería.

Se cuidadoso de no saltar al piso superior cuando intentes recoger las monedas o los corazones.

Galeria de retratos

La armeria, como su nombre indica, esta repleta de armas y objetos relacionados con la lucha. Cuidado con las mazas de las armaduras.

Asegurate de recoger la espada para ata los enemigos a su misma altura.

Armeria

Si estos libros gigants fueran de matemáticas, pobres estudiantes. Menos mal que solo son de brujería y malas artes.

Pulsa abajo en esta posición para entrar en una habitación secreta llena de bonus.

Libreria

Salta sobre el libro marcado con una "A" para acceder a una habitación secreta. El resto es fácil.

Estos gusanos comedores de libr no serán ningún problema para les saltas encima.

Biblioteca

LOS TRENES

Es más fácil de lo que parece a simple vista. El tren comienza a andar en cuanto subas encima de la locomotora. Sube inmediatamente sobre la chimenea del mismo; y esquiva los pinchos saltando cuando sea necesario. Necesitaras bajar de la chimenea para esquivar los pinchos más altos. Cuando alcances la sección en que los pinchos suben y bjan, fijate en su trayectoria y velocidad, o seras pasto de sus peligrosos cortes yugulares.

Este nivel es muy similar a los anteriores, pero encierra mil peligros. Unos cuantos saltos, golpes y ataques te pondrán en camino hacia la salida de la fase.

Salta desde la cabeza del gato hasta la pequeña plataforma, para pisar el interruptor que acciona los cuadrados.

Salta a traves de las cadenas, para que no te alcancen las mazas de las armaduras.

Galeria inferior

Más libros gigantes y más gusanos comedores de papel. Para un experto jugador como tu, no habra ningún problema para pasar de nivel sin sufrir muchos daños.

Como en la biblioteca, existe una habitación oculta. El libro marcado con "O" oculta la entrada a esa sala.

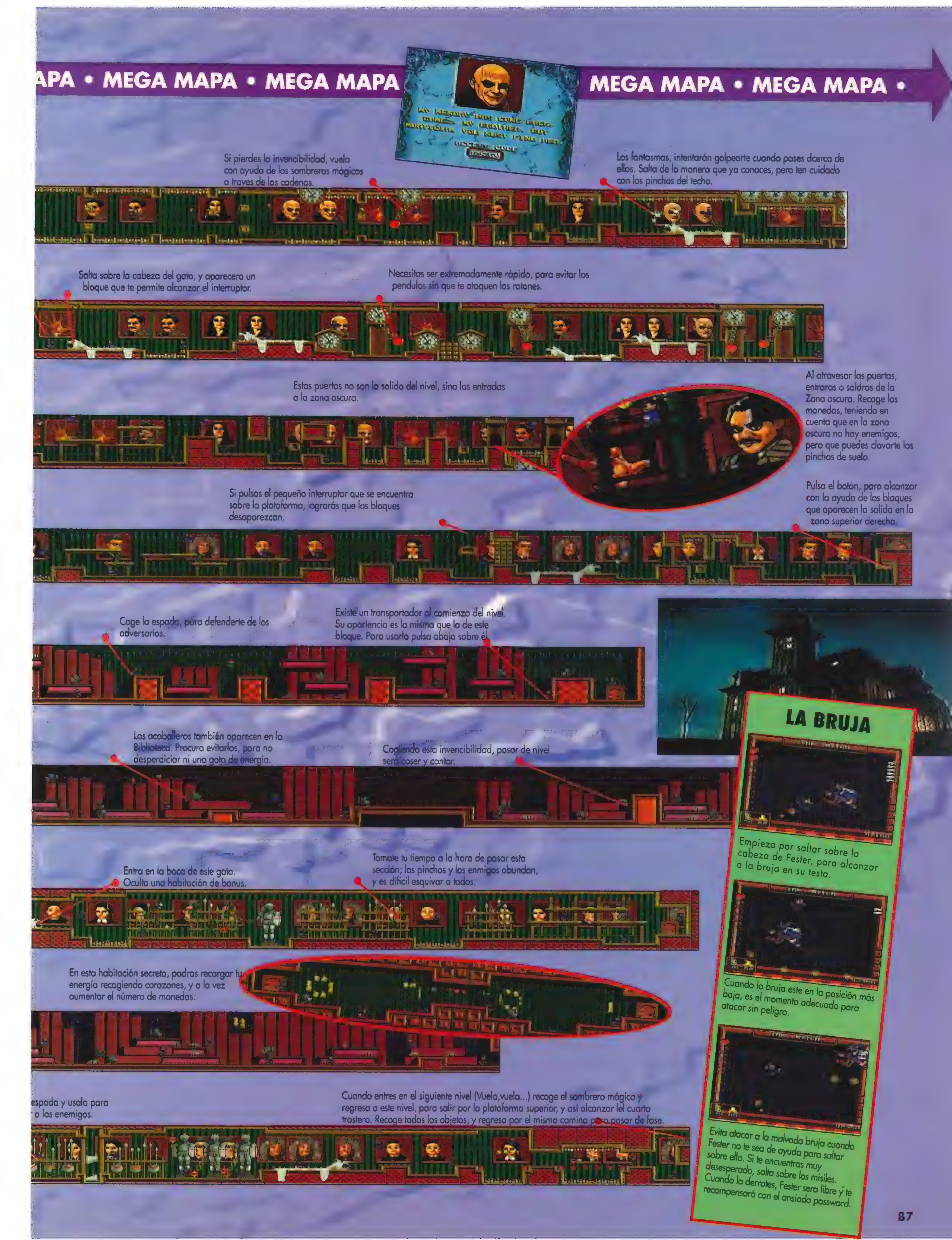
Coge el sombrero volador, y atraviesa la sala con la mayor celeridad que te sea posible. Así evitaras cualquier disgusto que te intenten dar los enemigos.

Sala de lectura

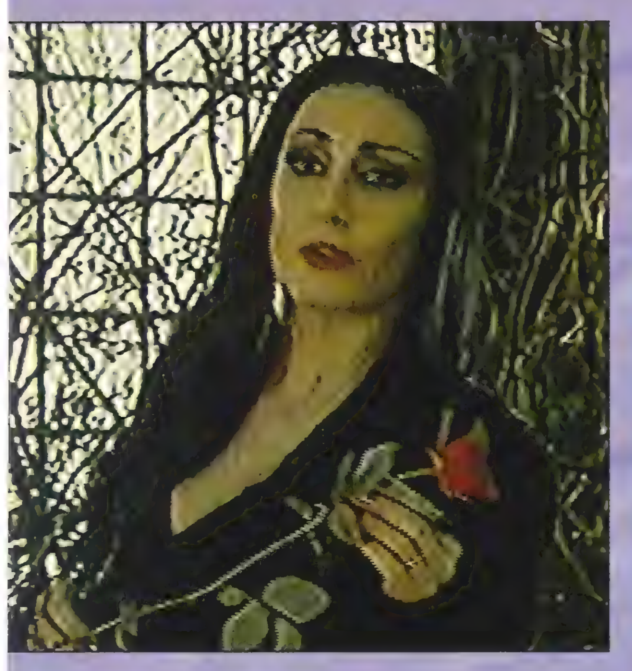
Las guillotinas y las alfombras de piel de gato gigante te haran la vida imposible en esta fase. Sin muchos problemas.

Presiona todos los interruptores que encuentres en tu camino, para abrir pasadizos hacia la salida.

Armeria 2



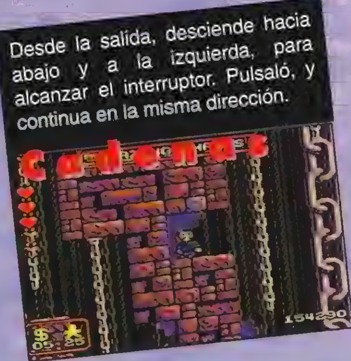
APA • MEGA MAPA • MEGA MAPA
MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Si pierdes la invencibilidad, vuela con ayuda de los sombreros mágicos a traves de las cadenas.
Los fantasmas, intentarán golpearte cuando pases acerca de ellos. Salta de la manera que ya conoces, pero ten cuidado con los pinchos del techo.
Salta sobre la cabeza del gato, y aparecera un bloque que te permite alcanzar el interruptor.
Necesitas ser extremadamente rápido, para evitar los pendulos sin que te ataquen los ratones.
Estas puertas no son la salida del nivel, sino las entradas a la zona oscura.
Al atravesar las puertas, entraras o saldras de la Zona oscura. Recoge las monedas, teniendo en cuenta que en la zona oscura no hay enemigos, pero que puedes clavarte los pinchos de suelo.
Si pulsas el pequeño interruptor que se encuentra sobre la plataforma, lograrás que los bloques desaparezcan.
Pulsa el botón, para alcanzar con la ayuda de los bloques que aparecen la salida en la zona superior derecha.
Coge la espada, para defenderte de los adversarios.
Existe un transportador al comienzo del nivel. Su apariencia es la misma que la de este bloque. Para usarlo pulsa abajo sobre él.
Los acaballeros también aparecen en la Biblioteca. Procura evitarlos, para no desperdiciar ni una gota de energía.
Cogiendo esta invencibilidad, pasar de nivel será coser y cantar.
Entra en la boca de este gato. Oculta una habitación de bonus.
Tomate tu tiempo a la hora de pasar esta sección; los pinchos y los enmigos abundan, y es difícil esquivar a todos.
En esta habitación secreta, podras recargar tu energía recogiendo corazones, y a la vez aumentar el número de monedas.
espada y usala para
a los enemigos.
Cuando entres en el siguiente nivel (Vuela,vuela...) recoge el sombrero mágico y regresa a este nivel, para salir por la plataforma superior, y así alcanzar lel cuarto trastero. Recoge todos los objetos, y regresa por el mismo camino para pasar de fase.
LA BRUJA
Empieza por saltar sobre la cabeza de Fester, para alcanzar a la bruja en su testa.
Cuando la bruja este en la posición más baja, es el momento adecuado para atacar sin peligro.
Evita atacar a la malvada bruja cuando Fester no te sea de ayuda para saltar sobre ella. Si te encuentras muy desesperado, salta sobre los misiles. Cuando la derrotes, Fester sera libre y te recompensará con el ansiado password.



Bajar lo más rápidamente posible es lo único a realizar en este nivel de las profundidades. Un regalito a estas alturas.

Las Profundidades

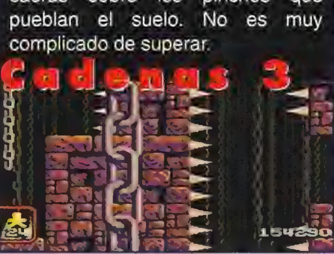
Desde la salida, desciende hacia abajo y a la izquierda, para alcanzar el interruptor. Pulsaló, y continua en la misma dirección.



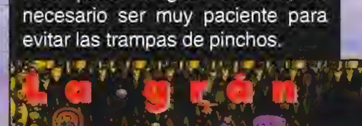
No entres en la primera puerta, sino en la que se encuentra arriba a la derecha, para alcanzar la entrada a Cadenas 3. Cuidado con la trampa del suelo situada al lado de la puerta.

Cadenas 2

Salta de cadena en cadena, o caeras sobre los pinchos que pueblan el suelo. No es muy complicado de superar.



Para pasar la gran caverna, es necesario ser muy paciente para evitar las trampas de pinchos.



Sitúate encima de la salida del volcán, para aumentar tu puntuación considerablemente.

Usa la plataforma móvil para esquivar los pinchos del suelo.



Las Catacumbas combinan grandes peligros con la mayoria de los enemigos aparecidos hasta ahora. Completaló, para llegar hasta la mina.

Catacumbas

Las piedras rodantes son indestructibles con lo que hay que ser extremadamente cuidadoso cuando se cruza esta sección.

Las Cuevas

Aunque el techo esta muy cerca de la plataforma, es posible saltar sobre los enemigos para destruirlos.

Si saltas encima de la bola de cañon, podrás coger los zapatos para recorrer el camino más rápido.

Aunque se llame volcán, el fuego no hace acto de presencia en esta fase. Solo pinchos y más pinchos.

Volcán

Salta a través de la cadena para evitar el contacto con la bola de pinchos.

Coge el corazón desde la pequeña plataforma inferior.

El camino hacia el rio, o sea, la fase de la gondola, se realiza a través de este pasillo, que los cañones han convertido en su guarida.

Hacia el rio

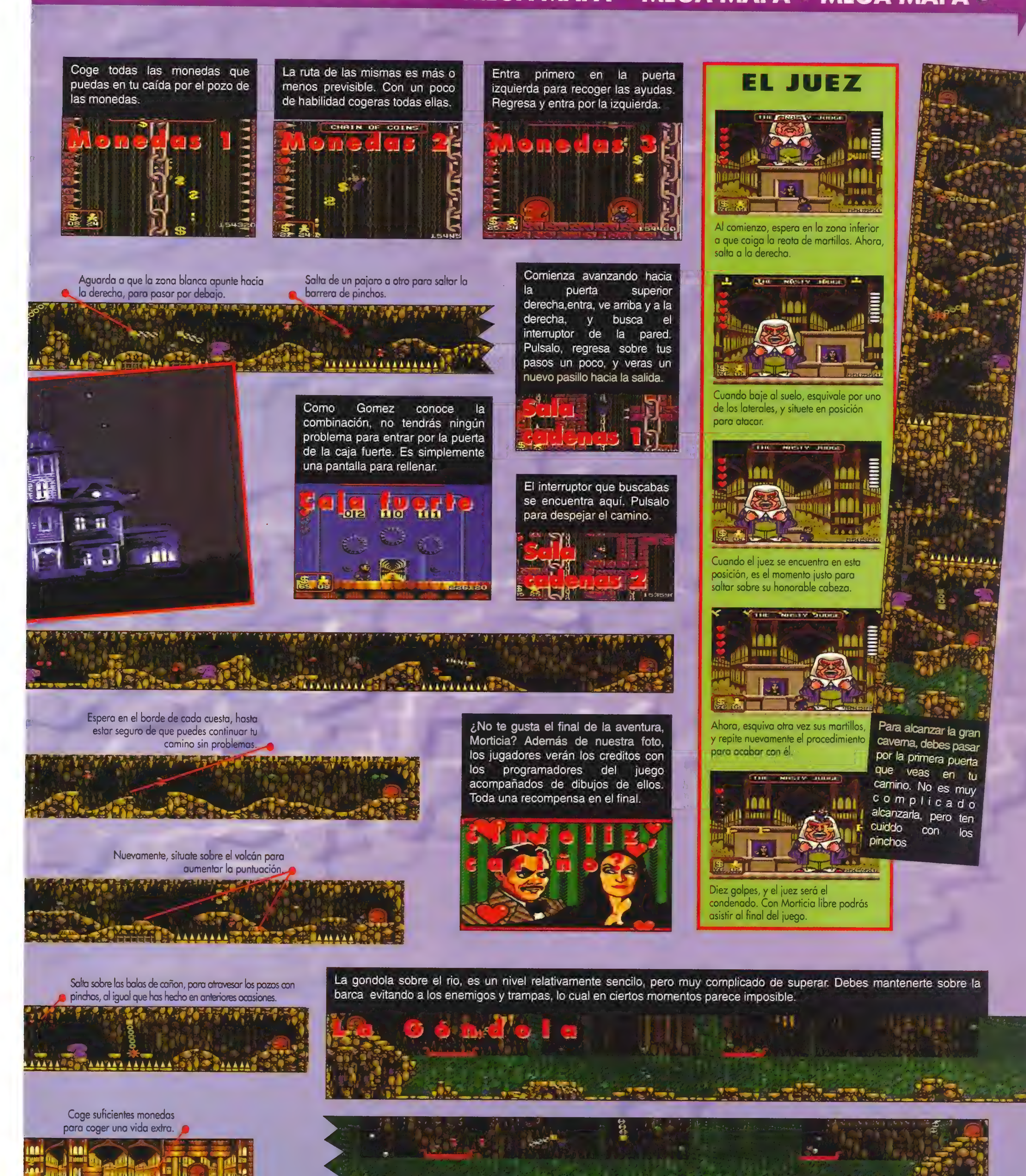
Si no saltas en el momento adecuado sobre las bolas de cañon, no solo te alcanzarán sino que caerás sobre los pinchos.

Usa una bola de cañon para sobrepasar esta teata de pinchos.

La sala del Tesoro no es un indicador de los graves problemas que sufrirás apartir de aqui. Desde este nivel llegarás a la sala donde el juez te espera con Morticia

Sala del tesoro

Como no hay enemigos, la única acción a realizar es recoger todos los objetos que aparecen en la fase.



Coge todas las monedas que puedas en tu caída por el pozo de las monedas.

La ruta de las mismas es más o menos previsible. Con un poco de habilidad cogeras todas ellas.

Entra primero en la puerta izquierda para recoger las ayudas. Regresa y entra por la izquierda.

Aguarda a que la zona blanca apunte hacia la derecha, para pasar por debajo.

Salta de un pajaro a otro para saltar la barrera de pinchos.

Comienza avanzando hacia la puerta superior derecha,entra, ve arriba y a la derecha, y busca el interruptor de la pared. Pulsalo, regresa sobre tus pasos un poco, y veras un nuevo pasillo hacia la salida.

Como Gomez conoce la combinación, no tendrás ningún problema para entrar por la puerta de la caja fuerte. Es simplemente una pantalla para rellenar.

El interruptor que buscabas se encuentra aquí. Pulsalo para despejar el camino.

EL JUEZ

Al comienzo, espera en la zona inferior a que caiga la reata de martillos. Ahora, salta a la derecha.

Cuando baje al suelo, esquivale por uno de los laterales, y situete en posición para atacar.

Cuando el juez se encuentra en esta posición, es el momento justo para saltar sobre su honorable cabeza.

Ahora, esquiva otra vez sus martillos, y repite nuevamente el procedimiento para acabar con él.

Diez golpes, y el juez será el condenado. Con Morticia libre podrás asistir al final del juego.

Para alcanzar la gran caverna, debes pasar por la primera puerta que veas en tu camino. No es muy complicado alcanzarla, pero ten cuiddo con los pinchos

Espera en el borde de cada cuesta, hasta estar seguro de que puedes continuar tu camino sin problemas.

¿No te gusta el final de la aventura, Morticia? Además de nuestra foto, los jugadores verán los creditos con los programadores del juego acompañados de dibujos de ellos. Toda una recompensa en el final.

Nuevamente, situate sobre el volcán para aumentar la puntuación.

Salta sobre las balas de cañon, para atravesar los pozos con pinchos, al igual que has hecho en anteriores ocasiones.

La gondola sobre el rio, es un nivel relativamente sencilo, pero muy complicado de superar. Debes mantenerte sobre la barca evitando a los enemigos y trampas, lo cual en ciertos momentos parece imposible.

Coge suficientes monedas para coger una vida extra.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

■ GAME BOY



Enfúndate tu cazadora de cuero, extiende el látigo y prepárate para la mayor aventura de tu historia, en la que tendrás que buscar el Santo Grial.
Has tenido suerte, pues en el diario del padre de Indy estaban los "passwords" escritos:

Nivel 2 -	" El Tren" :	1111031168
Nivel 3 -	" Las Catacumbas" :	1111041167
Nivel 4 -	" El Castillo ":	1111051162
Nivel 5 -	" El Dirigible":	1111061161
Nivel 6 -	" Las Pruebas" :	1111071164

JIMMY CONNORS TENNIS

■ SUPER NINTENDO

A golpe de Match, y marcándonos un Set, os ofrecemos los "passwords" de algunos países que podréis visitar en este novedosísimo juego de tenis protagonizado por un jugador de sobrenombre:

PAIS	CODIGO
E.E.U.U.	4PX23VVKWNSS
GRECIA	3TX7VVWKWNSS
NORUEGA	SMX2VVWKWNSS

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

■ SUPER NINTENDO

Para poder utilizar a los últimos personajes del juego en el modo versus, teclea en la pantalla de título:
X, arriba, Y, izquierda, B, abajo, A, derecha, X y arriba, en el control-pad 2.



NBA JAM



Este curioso truco hará que tus jugadores cambien su cara por la de algún personaje famoso, como el presidente de los Estados Unidos de América, Bill Clinton. Lo único que tienes que hacer es meter las iniciales que a continuación te vamos a dar para cada personaje que quieras sacar, accionar la combinación para cada caso y partirte de risa viendo jugar al presidente:





PERSONAJE	INICIALES	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE
PFUNK	DIE	L, START, A	START, C
WARREN MOON	UW R,	START, A	START, A
AL GORE	NET	L, R, A	START, B
BILL CLINTON	ARK	L, START, X	START, A
JAMIE RIVETT	RJR	R, START, X	START, B
SAL DIVITTA	SAL	L, R, X	START, C
MARK TURMELL	MUT	R,TART, A	START, A
ERIC SAMULSKI	AIR	L, START, X	START, A
SCRUFF	ROD	R, START, X	START, B
KABUKI	QB	L, START, X	START, A
CHOW CHOW	CAR	L, R, X	START, C
WEASEL	SAX	L, R, X	START, C

MICRO MACHINES

■ MEGA DRIVE



A continuación unas combinaciones para que no pierdas más ante unos coches de miniatura. Introduce los trucos durante la pausa del juego: Vidas infinitas: B, abajo, C, abajo, arriba, abajo, izquierda, abajo Aumento de velocidad: Arriba, abajo, A, B, izquierda, derecha, C Mejor tracción: A, arriba, B, abajo, C, izquierda, Start, derecha.

SKYBLAZER

■ SUPER NINTENDO

Si te quieres convertir en el más poderoso hechicero del planeta sin tener que derramar ni una gota de sudor, aquí tienes estos passwords venidos del otro mundo en forma de runas para que los uses como tus artes arcanas deseen:



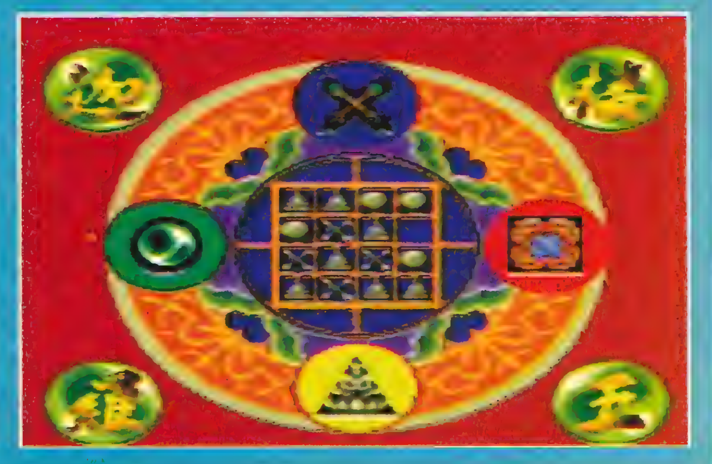












CODIGOS GAME GENIE

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS
■ MEGA DRIVE

■ VIDAS INFINITAS:
A47A-AA6W

■ NUEVE BOTIQUINES AL EMPEZAR:
BF2T-AACG

■ CADA LLAVE RECOGIDA VALE POR NUEVE:
BH5A-AAAR

■ EMPIEZA CON BAZOOKA EN VEZ DE PISTOLA:
JB2T-AAB6

■ EMPIEZA CON ARMA MARCIANA EN VEZ DE PISTOLA:
HK2T-AAB6

BEST OF THE BEST
■ GAME BOY

99% DE FUERZA :
63C-59C-4CA

99% DE RESISTENCIA:
63C-5AC-912

99% DE REFLEJOS:
63C-5BC-B3A

ENERGIA INFINITA:
FA4-2A9-4C1



PIT FIGHTER
■ GAME BOY

● MOVIMIENTOS ESPECIALES INFINITOS: **00A-549-E6E**

● ENERGIA INFINITA PARA AMBOS LUCHADORES: **008-6DA-B30**

● MAYOR POTENCIA DE GOLPES: ...**00E-1EB-A22**

T.M.N.T. THE HYPER STONE HEIST
■ MEGA DRIVE

■ JUGADOR 1 EMPIEZA CON 100 VIDAS:
RFWA-C6VA + 9VWA-DGKC + XFWA-CABE

■ JUGADOR 2 EMPIEZA CON 100 VIDAS:
RFWA-C6VL + 9VWA-DGKN + XFWA-CABR

■ JUGADORES INVENCIBLES:
RHST-C6YG



MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ ¿Quieres formar parte de mi club "Super Nintendo" para recibir trucos, información, pistas...? Mandame una carta con tu nombre y dirección a:
Pablo Ruíz
C/ Císneros 115 - 1ºIzq
39007 Santander

■ Vendo consola Game Boy con 8 juegos y ordenador Spectrum +2. Para más información llamad a Roberto
Tlf. (94) 6200719

■ Vendo Master System con 6 juegos: Spiderman, Donald Duck... y un mando. Todo en muy buen estado y por solo 25.000 pesetas.
Pregunta por Marcos.
Tlf. (92) 2877781

■ Cambio juegos de Super Nintendo por 500 pesetas, solo aquellos de igual calidad. Llamad de lunes a viernes de 3 a 5 de la tarde preguntando por Jose.
Tlf. (93) 3992141

■ Vendo consola Game Gear en perfecto estado, con el adaptador de TV, lupa y 15 fabulosos juegos por 40.000 pesetas de nada.
Llama a Toni:
Tlf. (96) 3605449

■ Vendo los juegos Street Fighter II, World League Basketball, Super Castlevania IV y Bulls vs. Blazers por 5.000 pesetas cada uno. También Super Tennis, Super Soccer por 4.000 cada uno y Chessmaster por solo 3.000 Todos ellos en perfecto estado y con caja e instrucciones.
Escribe o llama a:
Rafael Bernabeú Rodríguez
C/ Motril 8 - 4º2
14013 Córdoba
Tlf. (957) 296977

■ Me gustaría conseguir el NBA Jam de Megadrive, cambiándolo por alguno de mis cartuchos. Por cierto, también los vendo.
Pregunta por Pablo Cumbrès.
Tlf. (957) 130757

■ Vendo el Dragon Ball Z III de NES por 6.000 pesetas. Preguntad por Jose llamando a partir de las siete de la tarde.
Tlf. (91) 6613688

■ Cambio consola NES, 1 mes de uso, 2 mandos, pistola y muchos juegos, más 5.000 pesetas, por una Megadrive, o por una Master System II sin pagar las 5.000 cucas. Llama o escribeme:
Richard Saa Vázquez.
S. Vicente de Argozón 13
27511 Chantada (Lugo).
Tlf. (982) 162835

■ Me gustaría vender una Super Nintendo con dos mandos y Super Mario World por 12.000 pesetas. También compro la caja de Super Mario All Stars por 500 pesetas. Iñaki.
Tlf. (943) 630909

■ Vendo NES con dos mandos, pistola y un montón de juegos por 25.000 pesetas. Sin juegos por 19.500. Todo esta en perfecto estado. Escribeme a:
Víctor Moreno Belerda
Ctra. Alfageme 41 - 1ºD
24010 Trobajo del Camino (León)

■ ¡Atención! Vendo Super Nintendo con 2 mandos, cable estéreo y 10 supercartuchos (Street Fighter II, Super Star Wars, Legend of Zelda...) por solo 49.900 pesetas. Llama o escribe a:
Antonio Ariza Ballesteros.
C/ Espronceda 1 - 3ºB
18007 Granada

■ Vendo juegos de Super Nintendo como Turtles Tournament Fighters, Megaman X... o los cambio por Actraiser 2 o Bugs Bunny Rabbits Rampage. Aparte vendo una Game Boy con dos juegos y funda por el increíble precio de 8.000 pesetas. Interesados, preguntad por Gregorio.
Tlf. (977) 381050

■ Vendo la consola Master System II, con pistola, 3 mandos (uno a distancia), y 15 juegos (Sonic 1 y 2, Mortal Kombat, Global Gladiators, Flinstones, Donald Duck...) por 45.000 pesetas, o lo cambio por Megadrive con cuatro o más juegos. Regalo cinco libros de trucos. Preguntad por Luis.
Tlf. (968) 515697

■ Vendo juegos de Super Nintendo y Megadrive. También los intercambio. Llama a partir de las 14:00 horas a Carlos.
Tlf. (95) 2470869

■ Vendo Action Replay de la consola Megadrive por 6.000 pesetas, o lo cambio por un juego de Super Nintendo. Solo si eres de Vigo, llama a Fernando a :
Tlf. (986) 333373

■ Te gustaría formar parte de un club de Sega. Entre todos pensaremos una mascota, mientras mandadme todos los dibujos que querías con vuestras ideas. Llamad a partir de las cinco de la tarde o escribid a:
Nestor Jímenez González.
Avda. Castilla la Mancha, pasaje Zamora 43 - Bajo 1º.
28700 San Sebastían de los Reyes (Madrid)

■ Vendo ordenador portátil "Quique" por 8.500 pesetas. Incluye 50 tarjetas con programas y esta en buen uso. Llamar a Raúl de 9 a 9:30 de la noche.
Tlf. (91) 6991714

■ Vendo consola Master System con un mando y nueve juegos (Sonic 1 y 2, Sonic Chaos, Mickey Mouse Land of Illusion, Tom y Jerry...), por tan solo 28.000 pesetas. También puedo cambiarla por una Megadrive con dos mandos y dos o tres juegos. Si eres de Barcelona, llama a Dani de 5 a 8.
Tlf. (93) 3702240

Atención, chicos y chicas de toda España. Si queréis formar parte de nuestro club Sega, recibireís un montón de trucos, haremos concursos y muchas cosas más.
Llamad por teléfono a Miguel.
Tlf. (974) 211728

Vendo Super Nintendo con seis juegos (WWF Royal Rumble, Zombies...), dos control pads, adaptador, cable estéreo-euroconector, y 16 revistas consoleras, o cambio todo ello por un Mega CD II de Sega.
Preguntad por Jose Antonio.
Tlf. (965) 401985

Cambio juegos de Super Nintendo como Dragon Ball Z o el Nintendo Scope.
También cambio consola Super Nintendo con varios juegos por Megadrive y Mega CD o por la consola Neo Geo. Los interesados, debéis poneros en contacto por teléfono o carta con:
Francisco J. Juliá Olivares.
C/ Jaime de Grañana 33
30520 Jumilla (Murcia)

Vendo consola compatible NES con cuatro juegos y consola portátil Supervisión con nueve juegos. Todo ello por 15.000 pesetas, o cambio por cuatro juegos de Megadrive. Escribid solo gente de la zona de Tarragona.
Silvia Peña.
Paseo Prim 35 C - 5º3
43205 Reús (Tarragona)

Vendo Super Nintendo completa mas Super Mario World (todo en su embalaje original). Solo 17.000 pesetas.
También tengo juegos de Atari Linx (Batman, Chess, Toki...) a 3.000 cada uno.
Pregunta por Andrés.
Tlf. (91) 8581300

Vendo Virtual Soccer de Super Nintendo o cambio por Tecmo Super NBA Basketball. José.
Tlf. (91) 3774128

Cambio el cartucho Kung Fu de Nintendo por cualquier otro juego de la NES. Preferiblemente, gente de Guipuzcoa. Pregunta por Joni.
Tlf. (943) 351094

Vendo consola compatible NES con mogollón de juegos por 17.000 pesetas o lo cambio por el Dragon Ball Z de Super Nintendo más el juego que queráis.
Interesados preguntad por Luis Miguel.
Tlf. (93) 3998546

Vendo los siguientes cartuchos de Super Nintendo: Super Mario World, 4.000 pesetas; Joe & Mac Caveman Ninja, 6.000 pesetas. Escribe pronto a:
Rubén Bel
(Guarderia Don Miki)
Trav. M.Auxiliadora S/N
12500 Vinaroz (Castellón)

Cambio consola Fuvisión con dos mandos, todos los accesorios y varios cartuchos, por una Atari 26000 con juegos. O la vendo por 10.000 pesetas. Escribe o llama a:
Jose Luis Pérez Duque
C/ Pedro de Valencia 1 - 2ºE
06480 Montijo (Badajoz)
Tlf. (924) 453338

Quiero vender mi consola Game Boy con los cartuchos Tetris, Wizards & Warriors X Fortress of Fear, y T2 Judgement Day con sus respectivas cajas. La Game Boy, además, tiene auriculares, cable "Game Link" y adaptador de corriente. Todo esto lo vendo o lo cambio por una Game Gear, con adaptador y algún juego como Cool Spot o Columns. Si tenéis otros juegos, no importa, da igual. El precio de la Game Boy es a convenir o la cambio también por una Megadrive. Solo si sois de Barcelona, llamad a Carlos a:
Tlf. (93) 4783807

Vendo los siguientes cartuchos o los cambio por algún juego de Super Nintendo. Megadrive: Risky Woods, Lotus Turbo Challenge, F-1 Ferrari Grand Prix. Nintendo: Solstice, Ghouls 'n Goblins. Super Nintendo: Super Star Wars.
Escribe o llama a:
Fco. Antonio González
Bda. El Castillo 6 - 4ºIzq.
21800 Moguer (Huelva)
(959) 372069

Cambio consola compatible NES, siete juegos, pistola, un mando y cables para la televisión por una Master System o una Megadrive. Todo esta nuevo, y también lo vendo por 10.000 pesetas. Interesados llamad a partir de las cinco de la trade en adelante preguntando por Karim.
Tlf. (91) 3811420

Si quieres saber trucos, información y cosas sobre la consola Nintendo lo único que tienes que hacer es mandar tus datos personales y decir sobre que juego quieres las pistas.
Iñigo de Antón
C/ Rodríguez Arias 59 Bis
6ºDcha Bilbao (Vizcaya)

Hola, me llamo Jorge y quiero vender la videoconsola Nintendo con dos mandos, y diez estupendos juegos: los tres Marios, dos juegos de fútbol, un cartucho de karate... Todo por solo 25.000 pesetas, aunque también lo puedo vender por separado. Todo esta en muy buen estado. Si eres de Madrid o alrededores, llama de 19 a 21 horas a:
Tlf. (91) 3559509

Vendo muy baratos los cartuchos Super Kick Off y World Class Leader Board de Megadrive. Ambos juegos con cajas e instrucciones.
Interesados preguntad por Antonio Jesús:
Tlf. (93) 7957003

Vendo consola compatible NES con solo un mes en uso. Tiene dos mandos de juego, pistola, mogollón de juegos y todos los accesorios en perfecto estado. Todo por 11.500 pesetas, o lo cambio por una Master System, con accesorios y dos o tres juegos.
Escribid a:
Elíseo Díaz González
C/ Vilamea S/N
27511 Chantada (Lugo)

Vendo el juego Dick Tracy de Master System II por la cifra increíble de 2.500 pesetas, todo un ofertón. Esta en perfectas condiciones, y también lo puedo cambiar por cualquier juego de fútbol que no sea: World Soccer, Kick Off, ni Champions of Europe. Me interesan Sensible Soccer o World Cup Italia '90. Si llamáis, preguntad por Borja, aunque también podéis escribirme.
Borja Expósito
C/ Jadraque 3 - 3ºD
28038 Madrid
Tlf. (91) 7786950

Vendo consola Nintendo de 8 bits, con dos control pad y el videojuego Time Lord. Además, incluyo la consola Game Boy, con su funda, la batería y los siguientes juegos: Kirby´s Dream Land, Bart Simpson, y Tetris. Todo ello con poco uso, y a un precio increíble, 30.000 pesetas.
También cambio por Megadrive con dos o tres juegos o por una Neo Geo, o por una Game Gear.
Llamad solo por las noches a Marcos.
Tlf. (982) 167994

Vendo Street Fighter II y U.N. Squadron de Super Nintendo con caja e instrucciones por 13.000 pesetas. Están en muy buenas condiciones. Interesados preguntad por Fernando (hijo), desde las 16 a las 22 h.
Tlf. (967) 214981

Dos meses llevamos ya desde que hicimos la convocatoria de Bola de Dragón , y sigue funcionando a todo trapo. En la redacción todavía no podemos creernos lo que os gusta esta serie, a pesar de llevar todo este tiempo recibiendo tal cantidad de dibujos acerca de este tema. Esperamos de corazón que no baje ni el ritmo ni la calidad de vuestras ilustraciones, porque sin ellas no sería lo mismo esta sección. Un saludo.

La lucha que más llamó la atención de todos los fans incondicionables de la serie fue la de Goku contra Freezer, y **Toñi Clemente Montesinos,** de Murcia, nos la plasma en papel.

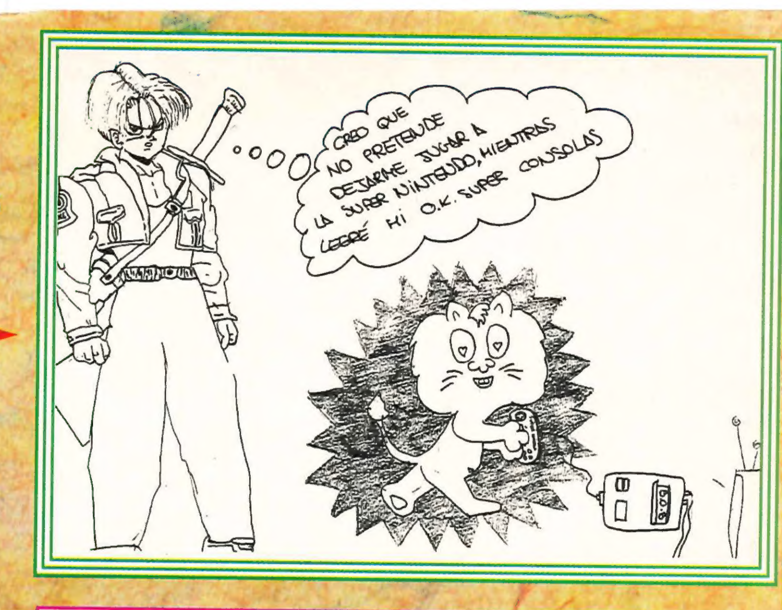


El Dios Kaito es el personaje que le enseñó a Goku la técnica de Kaito, con la cual se hacía tremendamente poderoso. Eso hace que merezca tener un sitio en este apartado. De ello se ha encargado **Jose Manuel Palacio,** de Algete (Madrid).

MANUEL MONTORO, de Andorra la Bella, nos manda un dibujo en el que se plasma una instantánea del futuro en el que Songohanda aparece ya adulto con su hijo Songoten y su padre muerto Songoku.



Esther Gil Martinez, de Almeria, nos demuestra que hasta los grandes luchadores como Trunks, también quieren tener sus momentos de ocio.

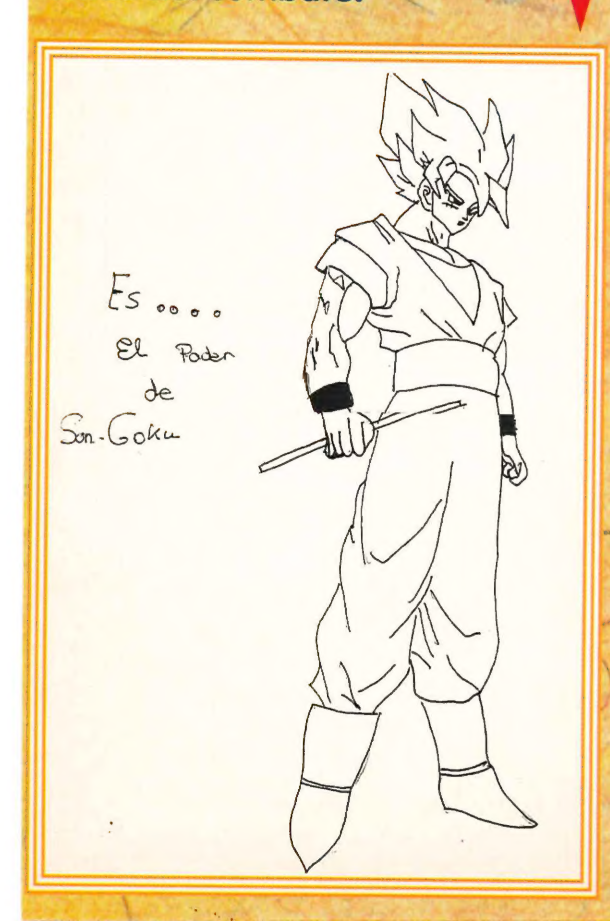




Dos hermanitos, forofos ambos de la serie nos mandan un dibujo de sus personajes favoritos. Sus nombres son, **Rafael y Mario Lucero Recio**, de Madrid.



Mario Luis Almario, de Ceuta, nos manda una instantánea de Goku en un estado de forma pletórico, mentalizándose antes del combate.



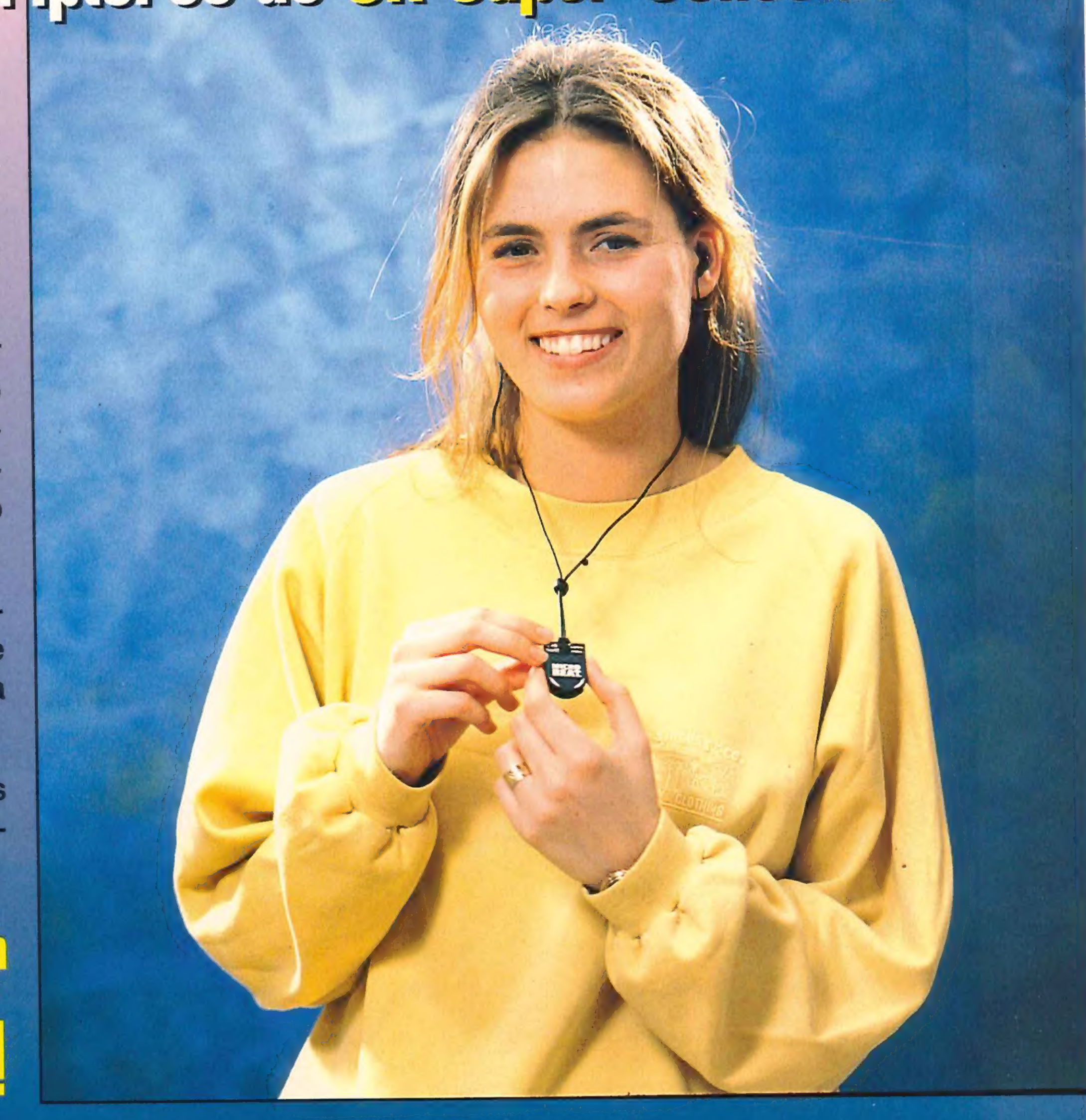


Bajo el título de Dragon Ball Z 2, **Angel Alfonso Reyes Cerezo**, de Madrid, nos manda un dibujo de Goku tras conseguir una de las preciadas Bolas del Dragón.

Por este mes se acabó, pero dentro de 30 días escasos volveréis a poder disfrutar en vivo de un nuevo número de esta revista. Solo queda recordaros que podéis mandar vuestros brillantes trabajos a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B
28016 MADRID

¡La radio más pequeña del mundo!
para los suscriptores de OK Super Consolas



FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK Super Consolas

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK Super Consolas** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ POR UN AÑO
4.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 350 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12



VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS










- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **BARCELONA** (PLACA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLACA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **Móstoles MADRID** (¡NUEVO! CENTRO) — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
- **Tres Cantos MADRID** — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
- **Dos Hermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

91 380 28 92

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h









SONIC 3 — VIRTUAL RACING

MULTIMEGA

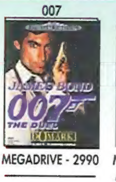
79.900

M. SYSTEM

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC

4.990

OFERTAS SEGA











- **007** — MEGADRIVE - 2990
- **ADDAMS FAMILY** — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- **ALIEN 3** — MS - ~~5990~~ - 2490
- **AYRTON SENNA** — MS - ~~6590~~ - 4990
- **BACK TO THE FUTURE** — M. SYSTEM - 2490
- **BART'S NIGHTMARE** — MEGADRIVE - 4990
- **BART VS THE WORLD** — M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- **BATMAN RETURN** — M. SYSTEM - 2490
- **BUBSY** — MEGADRIVE - 2990
- **BUCK ROGERS** — MEGADRIVE - 2990
- **CRASH DUMMIES** — MEGADRIVE - 5990; GAME GEAR - 2495
- **CRUE BALL** — MEGADRIVE - 2990
- **DICK TRACY** — MEGADRIVE - 2990
- **DOUBLE DRAGON 3** — MEGADRIVE - 2990
- **G. FOREMAN BOXING** — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- **GODS** — MEGADRIVE - 2990
- **JACK NICKLAUS** — MEGADRIVE - 2990
- **KLAX** — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- **KRUSTY'S FUN HOUSE** — GAME GEAR - 2495
- **LA SIRENITA** — GAME GEAR - 1990
- **LEMMINGS** — MS - ~~5990~~ - 2490
- **MARBLE MADNESS** — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- **NBA ALL STAR** — MEGADRIVE - 4990
- **NINJA GAIDEN** — M. SYSTEM - 2490
- **PACMANIA** — M. SYSTEM - 2490
- **PAPER BOY** — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- **PIT FIGHTER** — M. SYSTEM - 2490
- **POPULOUS** — M. SYSTEM - 2490
- **PREDATOR II** — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2495
- **PUGGSY** — MEGADRIVE - 4490
- **RAINBOW ISLAND** — M. SYSTEM - 2490
- **RENEGADE** — M. SYSTEM - 2490
- **ROBOCOP 3** — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- **SHADOW OF THE BEAST** — MEGADRIVE - 2990
- **SONIC II** — MS - ~~6990~~ - 2990; GG - ~~5490~~ - 2490
- **SPACE HARRIER II** — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- **SPIDERMAN** — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
- **SPIDERMAN 2** — GAME GEAR - 2495
- **SPIDERMAN X-MEN** — MEGADRIVE - 5990
- **SUMMER CHALLENGER** — MEGADRIVE - 2990
- **TALMITS ADVENTURE** — MEGADRIVE - 2990
- **TERMINATOR** — GAME GEAR - 2595
- **T-2 ARCADE** — M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
- **T-2 JUDGMENT DAY** — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- **WARSPEED** — MEGADRIVE - 2990
- **WIZ'N LIZ** — MEGADRIVE - 4490
- **WWF STEEL CAGE** — GAME GEAR - 2495
- **WWF WRESTLEMANIA** — MEGADRIVE - 2990

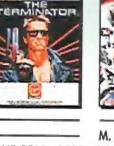
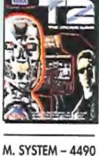
NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.









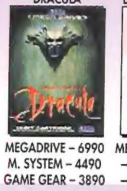


- **ALADDIN** — MEGADRIVE - 9400; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 6490
- **ANDRETTI RACING** — MEGADRIVE - 8990
- **ART OF FIGHTING** — MEGADRIVE - 9900
- **ASTERIX** — MEGADRIVE - 9900; M. SYS. Parte II 5990; GAME GEAR - 5990
- **BARKLEY JAM!** — MEGADRIVE - 8990
- **BATTLETOADS** — MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- **BUBBA'N STICK** — MEGADRIVE - CONS
- **CASTELVANIA** — MEGADRIVE - 7990
- **CHUCK ROCK II** — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- **COOL SPOT** — MEGADRIVE - 7900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- **DONALD DUCK 2** — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- **DR. ROBOTNICKS** — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- **DRACULA** — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 3890
- **DRAGON BALL Z II** — MEGADRIVE - CONS
- **DUNE 2** — MEGADRIVE - 9900
- **FLASH BACK** — MEGADRIVE - 9990
- **JUNGLE BOOK** — MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- **JURASSIC PARK** — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5990
- **LOST VIKINGS** — MEGADRIVE - 9900
- **MASTERS OF COMBAT** — M. SYSTEM - 5990
- **MORTAL COMBAT** — MEGADRIVE - 9900
- **PINK PANTHER** — MEGADRIVE - 8990
- **NBA JAM** — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- **NBA SHOWDOWN** — MEGADRIVE - 9990
- **ROAD RUNNER** — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- **ROBOCOP VS TERMINATOR** — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- **SAMPRAS TENNIS** — MEGADRIVE - 10490
- **SONIC CHAOS** — M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
- **SONIC PINBALL** — MEGADRIVE - 8900
- **STREET FIGHTER II** — MEGADRIVE - 11900
- **STREET OF RAGE II** — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4990; GAME GEAR - 5990
- **SUB TERRANIA** — MEGADRIVE - 9900
- **TINY TOONS** — MEGADRIVE - 6990
- **TURTLES TOURNAMENT** — MEGADRIVE - 9990
- **WINTER OLYMPICS** — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- **ZOOL** — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990




FUTBOL DESCUENTO ESPECIAL 700 Ptas.









- **CHAMPIONS SOCCER** — MEGADRIVE - 8990
- **FIFA SOCCER** — MEGADRIVE - 7990
- **KICK OFF 3** — MEGADRIVE - 9990
- **PELE** — MEGADRIVE - 7490
- **SENSIBLE SOCCER** — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- **WORLD CUP USA 94** — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990





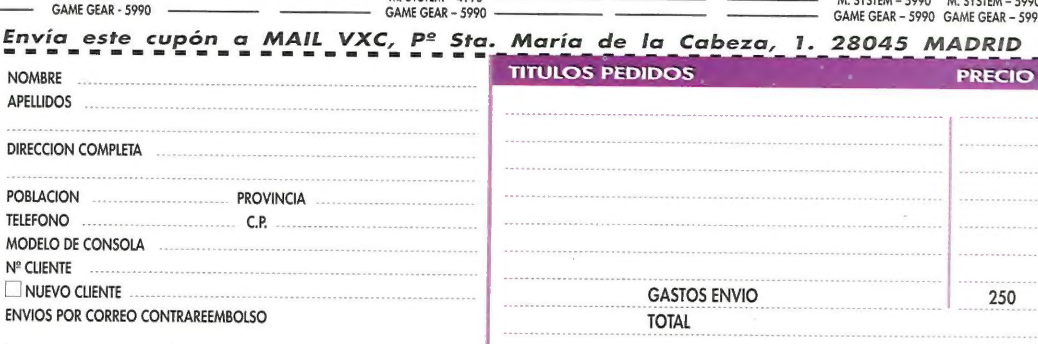

MEGA CD



39.900 CON ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900	DRAGONS LAIR	9900	JAGUAR XJ220	8990	PUGSY	7990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	DUNE	9900	JURASSIC PARK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	FINAL FIGHT	8990	LETHAL ENFORCERS	10900	ROBO ALESTE	8990
CHUCK ROCK	8990	GROUND ZERO	9990	MORTAL KOMBAT	9990	SEWER SHARK	9990
DRACULA	9900	HOOK	9990	MICROCOSM	8990	SILP HEED	9990
				NHL HOCKEY 94	8990	SONIC CD	8990
				NIGHT TRAP (2 CD)	12900	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
						TERMINATOR CD	10900
						THUNDERHAWK	9990
						TIME GAL	8990
						WOLF CHILD	8990
						WONDER DOG	8990
						WWF RAGE IN CAGE	9990
						YUMENI MANSION	11900

Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID



NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCION COMPLETA ....
....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo "FIFA PACK" de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el "pichichi" del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS PRESENTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
EA SPORTS STADIUMSOUND
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.
CID FCA!